掌机王PLUS

THE KING OF P[illegible] VOL.4

+攻略透解

怪物猎人 物语 3DS

智龙迷城×

神之章·龙之章 3DS

2016掌机游戏图鉴

7~10月

攻略透解＆游剧场 两路并进！

PSV 神狱塔

MARY SKELTER

精彩小说+精品游戏不容错过！

“自虐树”迷宫再临！

世界树迷宫Ⅴ

悠久神话的尽头 3DS

系列完美收官！ 感动全国！

全力研究巨献！

传颂之物 两位白皇 PSV

封面用图：《神狱塔 Mary Skelter》/封底用图：《Fate/新世界》

CONTENTS

责任编辑：白菜　封面设计：anubis









●业界资讯

●热门攻略

●专区地带

●掌门人

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王PLUS》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王PLUS》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王PLUS》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王PLUS》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王PLUS》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王PLUS》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王PLUS》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn。

掌机情报站

栏目主持 古林

9月5日

人气动漫《双星之阴阳师》将在PSV平台上推出同名游戏，游戏类型被定为AVG，但也包含了使用阴阳术拔除“污秽”的回合制战斗，故事则以主角焰魔堂辘轳与化野红绪为中心，描绘了一个与漫画、动画均有不同的“游戏原创故事”。除此之外，当然少不了原作中极具个性的众多美少女了。本作已确定在2017年1月26日发售，原作粉丝切勿错过。



9月13日

在2016 PlayStation Press Conference in Japan活动上，光荣公开了一款全新的《无双》游戏——《全明星无双》。本作的开发由ω-Force小组负责，集结了光荣旗下多款游戏的人气角色，包括来自《讨鬼传》的樱花、《战国无双》的真田幸村、《真・三国无双》的赵云，甚至还有看家乙女系列《遥远的时空中》第六部续作的男主角有马一。从TGS公布的宣传PV看来，本作的参战角色还远不止如此，还会陆续公开更多意想不到的人物。



9月13日

众多RPG老玩家翘首以盼的“《沙加》系列”最新作《沙加 猩红恩典》确定将于2016年12月15日在PSV平台上发售。本作由“沙加之父”河津秋敏、系列御用插画家小林智美及系列御用作曲家伊藤贤治强强联手，以求再度打造出一款脍炙人口的优秀RPG。游戏保留了系列传统的多线故事与独特的数值成长系统，主角分别有农民青年、贵族小姐、陶艺家与法定处刑人，以“邪神陨落、混乱再临”为故事背景，再度掀起群魔乱舞的乱世风暴。



9月18日

Square Enix宣布将在2017年2月9日发售“《怪兽统领者》系列”新作《勇者斗恶龙 怪兽统领者3 专家版》，平台为3DS。本作以3月发售的《怪兽统领者3》为基础，新增了全新的故事与怪物，过往作品中的人气角色与怪物也将登场。如果玩家拥有《怪兽统领者3》的存档，还可以直接将收集数据继承至《专家版》，省下重新开荒的麻烦。



9月21日

著名乙女游戏《遥远的时空中3》宣布重制，将在2017年2月23日发售于PSV平台。本作收录了游戏本传以及资料篇《十六夜记》的所有内容，并以原班豪华声优实现了游戏的全语音制作。此外，新游戏CG多达40张以上，所有画面均根据PSV机能进行了重制，让视觉体验更为完美。同时，本作还将推出收费DLC剧本，除了描绘各恋爱对象后日谭的甜蜜故事，还可以在DLC中攻略人气角色“藤原泰衡”，系列粉丝绝对不可错过。



9月29日

知名推理悬疑AVG“《枪弹辩驳》系列”最新作《新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期》将在2017年1月12日于PSV平台发售，还推出了带有设定资料集与原创动画“超级枪弹辩驳2.5 狛枝凪斗与世界的破坏者”的豪华限定版。由于前作的故事已在同名动画系列中画上句号，本作的故事舞台与登场角色均与过去截然不同。在新的学院里，众多“超高校级”的学生将再度挑战“自相残杀”的极限状态，为玩家展现出人性的真实一面。



9月29日

即将在11月24日发售的《RPG制作 祭典》公布了大量详细信息。本作可以通过制定事件条件、怪物属性、特技数值等RPG必备要素，轻松制作出玩家想要的原创RPG。由于游戏对应3DS的SD存储卡，最多可以保存16个原创游戏，而且还能同时制作多个RPG。而最有意思的是，玩家自制的游戏还可以免费上传，供其他玩家免费下载游玩。充满创意与梦想的故事正等着大家去发掘。



10月6日

在这一天推出的《讨鬼传2 共斗版》是基于《讨鬼传2》的课金制免费游戏，存档可以直接继承自本传。游戏中，玩家需消耗“行动力”来完成联网的集团任务，行动力可以通过等待或课金道具回复。另外，《讨鬼传2》的DLC“追加任务集 八”与“追加任务集 九”也陆续推出，其中包含了“强刚罗睺”、“潜伏转覆”等极具挑战性的新任务，还可以通过DLC内容制作出新的防具与武器。



10月18日

备受瞩目的系列最新作《精灵宝可梦 太阳·月亮》免费配信了特别体验版，玩家不但可以体验本作的基本系统，还能与在动画《精灵宝可梦 XY&Z》中大放光彩的甲贺忍蛙一同冒险，它能够通过特性变身为能力值大升的小智版甲贺忍蛙，战斗力惊人。除战斗外，拍照、骑乘、捕捉等关键系统均有收录，还可以在通关后将体验版获得的甲贺忍蛙与物品传送至正式版中。相关收集要素与游戏评测可以参看本辑“口袋光环”的新作特搜队。



10月20日

开发代号为“NX”的任天堂次世代游戏机终于揭开了神秘的面纱，正式命名为“Nintendo Switch（后文简称为NS）”，预定发售时期为2017年3月。NS的概念基本与此前各类传闻所描述的一致，是使家用机与掌机功能并存的神奇机器。平时只需将本体放在座架上，以HDMI线输出画面至电视等设备，就可以当成一台家用机来使用，而自带屏幕的游戏机本体也可以脱离座架，配合左右2个可拆卸手柄“Joy-Con”组成一台便携机。不光如此，玩家甚至能够将单个手柄交给同伴，在屏幕前体验一起游戏的乐趣。多年来始终致力于创意娱乐体验的任天堂再次交出一张超越想象的答卷，尽管目前释出的情报不多，但官方已宣布会在2017年1月12日公布NS的具体售价与更多细节，敬请期待。



10月27日



在最新一期任天堂直面会上，Capcom公布将在2017年3月18日于3DS平台发售“《怪物猎人》系列”新作《怪物猎人××》，并释出了该作的相关视频与6大全新要素。在《怪物猎人×》的基础上，本作又新增了2种狩猎风格，其中一种名为“勇气风格”。此外还有对应14种武器的全新狩技，猫猎人也增设了空中回避与瞬间防御等新动作，还有位于云巅之上的新野外地图“遗群岭”、能够翱翔天空的新据点“龙识船”和2只全新的封面怪物“巴尔法克”及“尘魔迪亚布罗斯”。直面会结束后，官方还在推特上推出了预测新狩猎风格名的企划活动，这个需玩家猜想的正是在PV中猎人高举大爆桶并摇动的奇妙风格，实在引人遐想。





黄金眼

栏目主持 | 昴星团

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

这两个月里又出了三个热血推荐游戏。填坑作《传颂之物 两位白皇》在前作优秀质量的基础上加以优化，夺得高分是众望所归。《怪物猎人 物语》作为系列首次尝试新的衍生作品，质量也属上乘，如果买本作只是为了看怪物的大招，请出门右转本辑的"口袋光环"。



评分规则：本栏目采取30分的评分制，总分在27分～30分的为"黄金珍藏"级别，在24分～26分的为"热血推荐"级别。

PSV 传颂之物 两位白皇

■うたわれるもの 二人の白皇■Aquaplus
■S・RPG■战略角色扮演
■2016年9月21日■1人■7344日元■对应PSV TV/交叉存档

热血推荐



26

剧情	难度	耐玩
5	3	4

主评人 白菜 9分

《传颂之物》系列"完结之作。图斯库尔对大和宣战？哈克与久远兵戎相见？剧情大量爆点不容错过！通关后的多周目培养系统和高难度挑战"梦幻演武"模式健在。

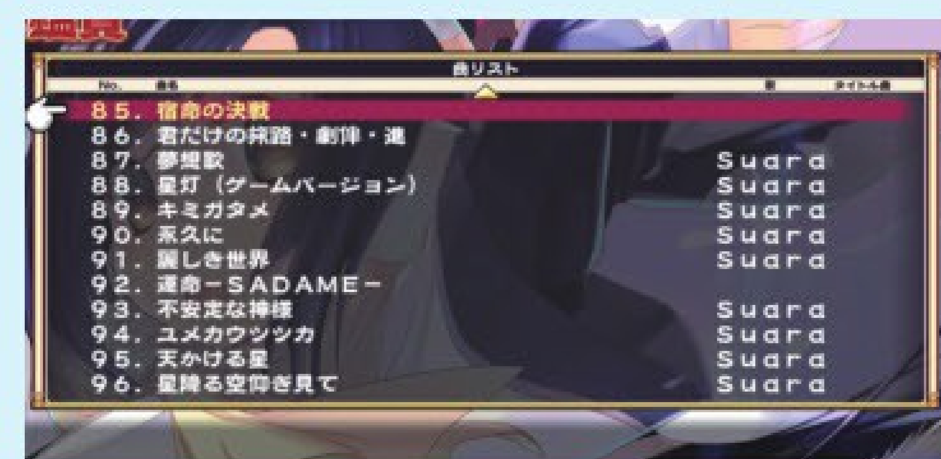
果汁 8分　三味线 9分

优点
- 音乐集系列大成
- 改善前作中说明不充分的部分
- 以多周目为前提的耐玩系统

缺点
- 协击选择上操作过于繁琐

音乐

作为集大成之作，本作的音乐不仅加入了前作的BGM，甚至还引入了TV版动画OP和初代的BGM，真的是一款游戏让人回想起无数过去的日子。当然这些曲目都经过了再编，绝对不落于时代。越是FANS，越是会被调动起情绪。这招怀旧牌打得漂亮，服气。



▶看到这些曲名，有没有一点爆炸的冲动？

缺点改善

前作有些令人不吐不快的毛病，例如出击界面说明不充分；个别单位的隐藏技能不进行说明，完全需要玩家自行摸索；回复行动和未出击单位不提升经验值，导致培养角色异常困难；对于阵和属性活性化的效果没有任何说明。这些问题在本作中全部得到了解决！特别是多周目游戏中培养难度大幅降低，让特色鲜明的各个角色都有了用武之地。



▲通过本作新加入的"宗近试炼"模式，可以清晰地理解到游戏的系统特色，以及各个单位的独特作用。完成这个模式后，能够对游戏有进一步的理解。

协击设定

相信无数玩家都感同身受的一点，就是同时触发复数单位的协击时，无法快捷选择参与协击的单位！为什么一定要前往对应角色的情报栏处关闭协击招式才能将该角色排除出去？而在完成协击之后还得再去一次，将该角色的招式再次设定为协击可能，实在是非常烦人！好在游戏本身的难度并不需要玩家非得频繁进行这一操作，不过这毫无疑问是本作最让人抱怨的地方。



▲一定要在这个单位界面下关闭协击才能将其排除出协击候选，真是太麻烦了。

3DS 马里奥聚会 明星突击

■Mario Party Star Rush■Nintendo
■ETC■其他
■2016年10月8日■1～4人■39.99欧元■对应amiibo/分享游戏

热血推荐



24

系统	画面	乐趣
4	4	5

优点：玩法注重多人互动
缺点：主要模式的关卡数量过少



8

迷你游戏依旧以"聚会"为核心，即使和AI玩也会觉得不亦乐乎，与朋友玩的时候更是能体验到"互坑"的乐趣。类似大富翁的争夺模式非常有趣，四人同时行动省去了不少等待时间，每个地图都极具特色，只可惜关卡数量有点少。另外6种玩法各异的模式也可以很好地缓解争夺模式的审美疲劳。游戏最值得一提的还是支持分享游戏，只要有一张卡带即可让最多4人享受到联机的乐趣。



8

可以4人同时进行这点改进不错，游戏节奏有所加快。迷你游戏种类也很丰富，不过对战形式上感觉还可以丰富点，另外对于一款聚会游戏来说，不支持网上对战这点比较可惜。



8

聚会佳作。大家可以一起投骰子一起行动，减少了不少以前的等待时间。迷你游戏的品质和数量也不错，不过需要单机下慢慢开启有些遗憾。多彩的游戏模式也从系列原本略显单一的框架中跳了出来。

3DS 怪物猎人 物语

■モンスターハンターストーリーズ
■Capcom ■RPG ■角色扮演
■2016年10月8日■1~2人■6264日元■对应邂逅通信



26

项目	评分
系统	■■■■■
难度	■■■□□
耐玩	■■■■■

主评人 果汁



9分

《怪物猎人》系列”首次挑战RPG领域的衍生作。卡通风格渲染的画面十分精美，系列老玩家熟悉的动作、音效等要素应有尽有。完成度颇高的系统让怪物培育变得更有深度，通关后开放的高难度迷宫、竞技场等内容也让游戏具备一定的耐玩性。


昴星团 9分


乙太 8分

优点
- 成熟的游戏系统
- 漂亮的画面渲染
- 耐玩性充足

缺点
- 剧情过于简陋

系统

作为第一次摸索RPG领域的系列外传，本作在系统上的完成度却出人意料地高。战斗中的普通攻击和部分技能被划分进三个基本类型里，三个类型存在互相克制关系，而且在战斗中可以随时查看。虽然这样的战斗看上去偏向“猜拳”玩法，但实际上与怪物战斗时，它们的出招倾向都有各自的模式，只需要玩家自己去摸索出来，就能轻易在战斗中获得优势。即使是对人战中，怪物也不一定有足够条件使出玩家精心配出的额外技能，这就等于对战模式里，猜测和分析这两个要素是同等重要的。作为玩家分身的骑手虽然有四种武器可用，但其偏低的防御力和血量注定偏向辅助，而继承系列的各种辅助道具也助长了这种打法。育成方面，本作虽然没有明显的个体值要素，但九宫格式的遗传孔却让培育时间大幅增加。玩家每获得一个理想的怪物蛋，就要观察它身上带有的遗传因子是否优秀，是否适合串联，当玩家使用传承仪式合出一只九宫格填满、全部串联完毕的强大怪物时，想必成就感非常高。



▲让玩家痛苦却又欲罢不能的刷遗传因子的过程。

画面渲染

本作的画面在整个平台来说也可列入上乘水准。最难能可贵的是在进入大地图后，帧数也能维持在较为稳定的状态，让玩家玩起来十分舒服。为配合少儿向的人设风格，本作的画面渲染也是卡通风，明亮的色彩勾画出一个又一个颇具特色的场景，可以看出制作方是花费了很多心血的。



▶无论是必杀技演出还是剧情过场画面都很有魄力。

剧情

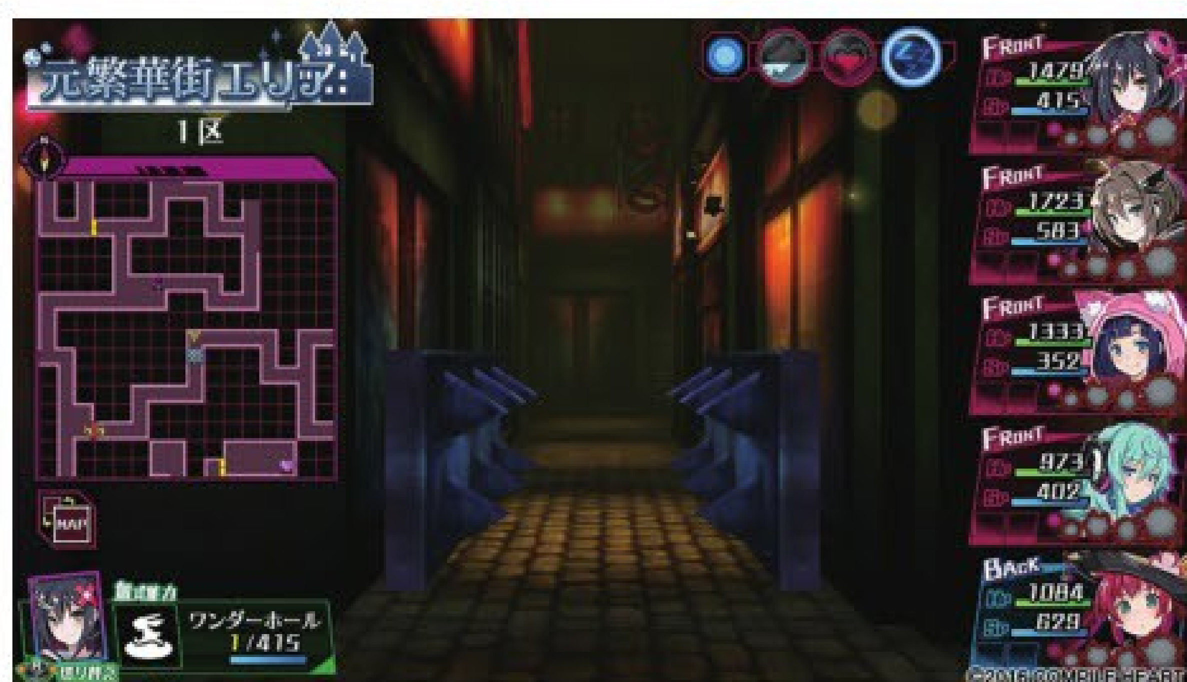
作为一款RPG，本作却有一个非常致命的缺点，那就是剧情方面的薄弱。其实在少儿向的人设公布之时，就注定本作的剧情是走完全的王道路线，但过于平淡的剧情也实在是让人失望。最早宣传的骑手与猎人之间的矛盾在剧情中的表现也很平凡，神秘兮兮的导航猫身世也没什么惊喜之处。



▶剧情惟一吸引人的地方，大概就是主人公与雄火龙之间的深厚感情。

PSV 神狱塔 Mary Skelter

■神狱塔 メアリスケルター■Compile Heart
■RPG ■角色扮演
■2016年10月13日■1人■7344日元■对应PSV TV



20

项目	评分
系统	■■■■□
画面	■■■■□
体验	■□□□□

主评人 乌冬



6分

本作是由Compile Heart联手电击文库打造的一款第一人称视角迷宫探索RPG。故事讲述为了摆脱怪物的支配，人类派出有着优秀战斗能力的血式少女，前往被称为“Jail”的难攻不落的迷宫展开了反击战。


果汁 7分


三味线 7分

优点
- 个性的角色
- 全语音

缺点
- 频繁死机
- 道具携带限制
- 谜题单调
- 界面切换迟钝

优化

游戏优化做得不行，进出各种界面都非常迟钝，感觉就像是一台电脑运行了超出自己配置的游戏，操作比正常游戏时慢一拍。举个笔者碰到情况，当角色受伤需要进菜单界面使用回复技能时，按了一次技能没反应，还以为没按到，当再按一次的时候效果才出来，结果最终用了2次。不过这些都是小问题，最严重的还是会死机，而且频繁发生在战斗中。作为一款迷宫RPG，战斗的频率可想而知，所以每一次战斗都是提心吊胆。虽然官方陆续发布了两次补丁，但死机问题依然存在，现阶段还只能用装备或技能减少遇敌率来应对。



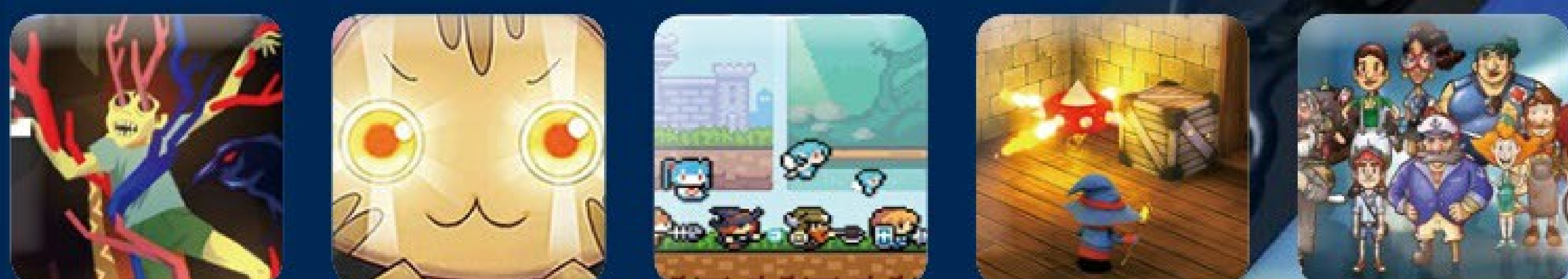
迷宫探索

作为卖点的迷宫探索部分也有很多不人性化的地方，如身上携带的道具数量有限制，但是游戏的道具种类又多，为了入手新道具就要频繁清理道具袋，虽然打了补丁后道具上限有所增加，但到了后期依然还是不够用。还有就是迷宫设计前后不平衡，前期迷宫出奇地大，又不是说有很多需要探索的地方和需要用到那么大空间的谜题，反正就是要玩家走各种冤枉路，好吧，还以为本作的迷宫就是这种风格，然而到了后面的迷宫又变小了，真怀疑前后期的迷宫是不是放反了。最后就是3大欲望，转盘的效果对游戏初期还是有点用的，不过后期效果也不见增长，还要时不时触发一下，反而影响了游戏的节奏。



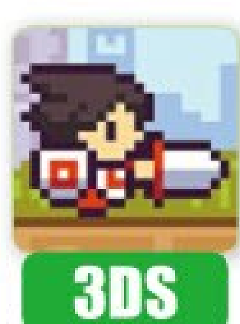
▲后期触发3大欲望多数都是浪费时间。

下载空间站

今年从十月开始，再次迎来可谓惯例的游戏热潮，想必大家都已经捏着钱包君严阵以待了吧？因系列首次中文化而备受期待的《精灵宝可梦 太阳·月亮》马上就要在11月18日与大众见面了，提前配信的体验版也确实相当不凡。不过，无论大作如何喷发，掌机平台的下载游戏依旧保持着存在感薄弱却物美价廉的特色，为喜爱各种类型的玩家提供看似简单却不凡的游戏。

栏目主持：古林



德兰西亚传说

ドランシア・サーガ

3DS

Flyhigh Works	ACT	动作	日版	500 日元
1 人	2016 年 9 月 2 日		无对应周边	全年龄

原本的手游移植至3DS，并且对应3DS的屏幕做出了优化。游戏的系统非常简单，玩家选择一名操控角色，在固定的场景内清理掉源源不断出现的杂兵即可。在击倒一定数量的杂兵后，就会面对关底BOSS。每个BOSS都有自己的特色，玩家要熟悉其攻击方式才能将其击倒。在关卡中打倒敌人获得的金钱可以用来解锁技能强化自身的能力。本作的另一个卖点就是能跟其他自家游戏联动，如果3DS内有对应的游戏，玩家就可以选择该游戏的主人公在本作中出战。





绘画饲养笔记 水槽版

お絵かきを飼うソフト CahiEr 飼い絵 水そうバージョン

3DS

Sou	ECT	其他	日版	500 日元
1 人	2016 年 9 月 28 日		对应邂逅通信	全年龄

这是一款能将绘画而成的生物放置到水槽画面中饲养的创意小品游戏，除了各种鱼类，还能描绘出多种常见的动物，比如蝴蝶、七星瓢虫、老鼠等等。游戏过程中，只要输入“喂饲料”指令，饲料就会自动出现以供动物们食用，喂饲料后会获得硬币，进而得到能更便于管理水槽的画册素描本。此外，玩家还能自由创作水槽背景或者一些大型物品，与生物们一起建构各种妙趣横生的场景，还可以利用摄影功能记录下来，与邂逅通信的玩家们分享这些美好瞬间，悠闲感十足。





刺青之国

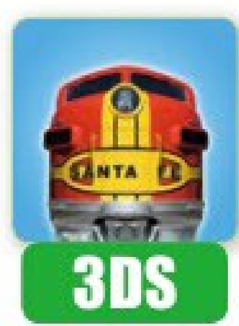
刺青の国

PSV

日活	SLG	模拟	日版	2160 日元
1 人	2016 年 9 月 30 日		无对应周边	17 岁以上

本作以战国风格的仁义世界作为舞台，玩家要扮演一名能够授予特别刺青的雕刻师，与6名少女一同以统一东京23区为目标而奋斗。具体玩法为主人公与少女组成搭档，把支配东京23区的“特殊能力持有者”打倒，逐渐制霸各个区域。如果被敌方势力警戒的话，就会出现名为“ランプ”的敌人，放置不管会导致仁义槽减少，仁义槽为0时游戏就会失败。能成为同伴的6名少女与敌对的23区组长们都存在关系，只要制霸相应的区域就能解明她们的详细故事。





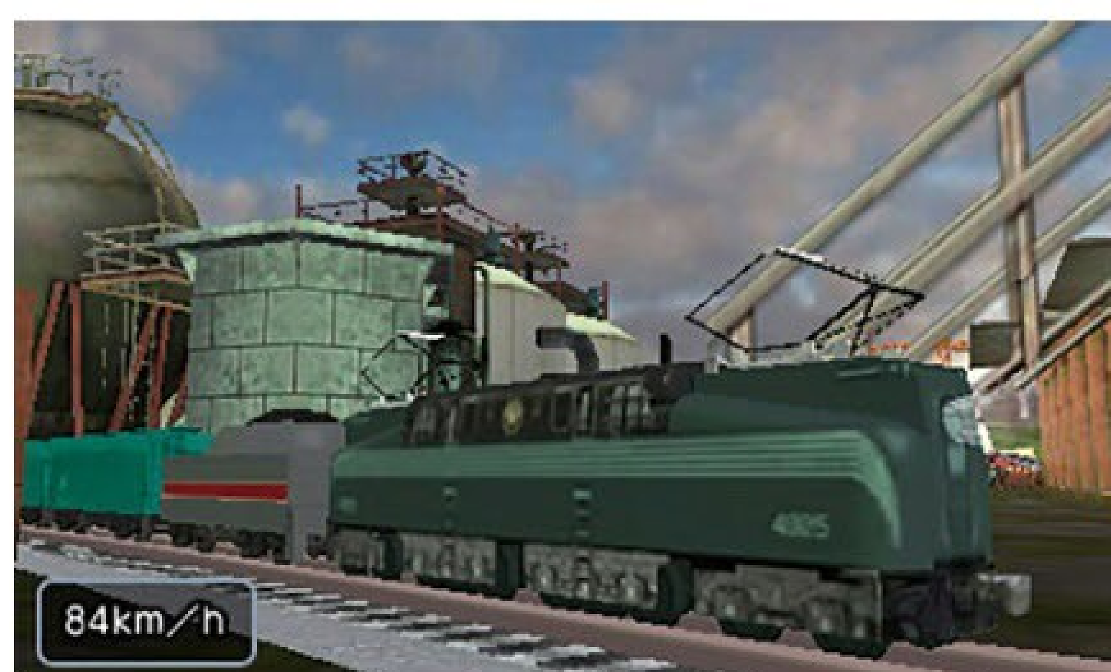
火车制造家3D

トレインクリエイタ-3D

3DS

Arc System Works	SLG	模拟	日版	800 日元
1 人	2016 年 10 月 5 日		无对应周边	全年龄

玩家在游戏中可以建造城镇并加入铁路和火车作为城市的主要交通工具。火车的行驶轨迹和运转周期对城镇的发展起着至关重要的作用，如何让城镇的发展效率达到最高，是玩家需要考虑的关键。游戏内的模式有故事模式和创作模式两种，故事模式中有许多居民委托玩家去解决难题，创作模式则能够随心所欲地建造城镇。城镇设施种类多达250种，玩家可以按照自己的想法创造出只属于自己的小镇。同时游戏里的火车还能DIY，推荐喜欢火车的玩家尝试。





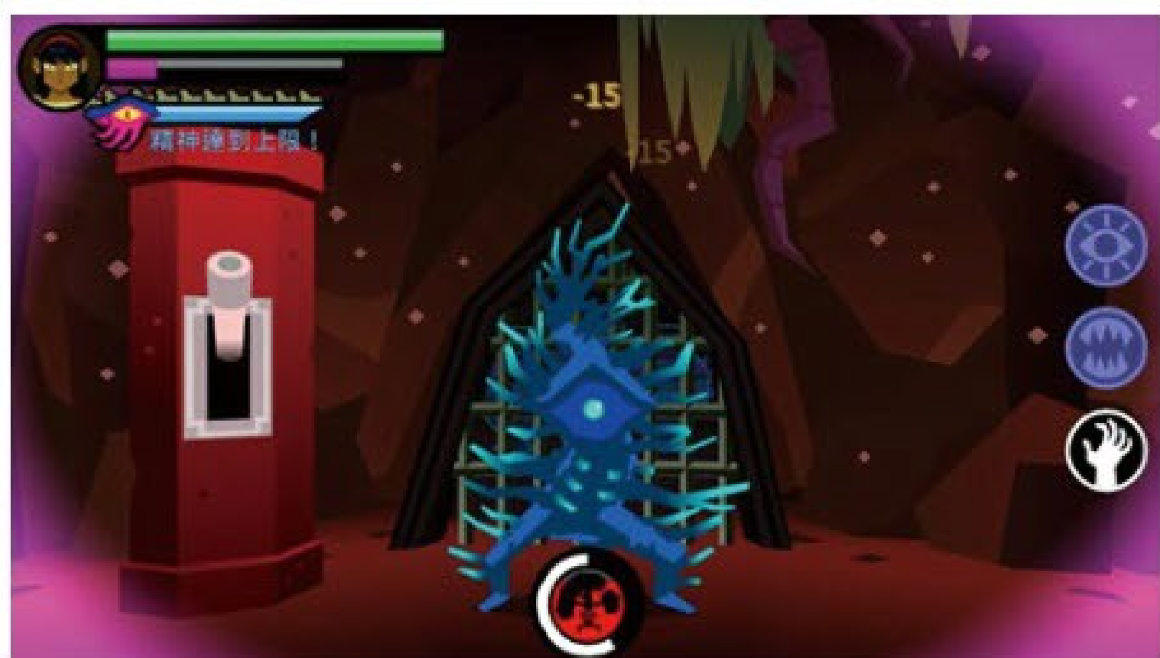
PSV

断绝

Severed

DrinkBox Studios	ACT	动作冒险	日版	1620 日元
1 人	2016 年 10 月 6 日		无对应周边	15 岁以上

游戏中，玩家需要操作主人公萨沙斩杀眼前的怪物，寻找失散的父母。本作的战斗操作需要通过触摸屏完成，三种攻击方式各有所长，除此之外还能进行格挡。随着流程的推进，主人公能获得几个强力的主动技能。在冒险中会收集到不少内脏碎片，它们用于角色技能的升级，心脏碎片和大脑碎片还能增加角色的生命值和魔法值。除爽快的战斗外，游戏里还有不少谜题等着玩家去解开。顺带一提，本作已于港服上架，内置有繁体中文，有兴趣的玩家可以试试。





PSV

战国修罗Soul

战国修罗SOUL

LionsFilm	RPG	角色扮演	日版	免费（道具课金制）
1 人	2016 年 10 月 13 日		无对应周边	全年龄

本作是一款以“战国动乱时期”作为核心主题，系统富含战略性的3D画面现实时间战斗游戏。玩家需要利用骑兵、弓兵、枪兵等武将构建自己的卡组，组成阵型后发起战斗，行动场景以及战斗动作都以全3D的形式呈现，并搭配了精致的各色演出。在战斗中积蓄士气槽后可以发动特殊的技能，还能使用充满魄力的必杀技将敌方逼入绝境！本作收录有300种以上的武将以及公主，全部由著名插画师进行全身绘制，无论是帅哥还是美少女，一样也不缺。





3DS

我这种人所拯救的世界

こんな仆が救う世界

Kemco	RPG	角色扮演	日版	1080 日元
1 人	2016 年 10 月 19 日		无对应周边	15 岁以上

画面非常复古的一款王道奇幻RPG。游戏的主角是一位魔道师，他不擅交往，讨厌侵略战争与奴隶制度，是个终日与书籍为伍的家里蹲。然而因为某个契机，他不得不为了报恩而走上为人民服务的道路，活用自己的知识跨越一次次困难，并在这个过程中逐渐成长、改变。本作战斗为典型的回合制，具备可扭转战局的阵型战术系统，使战况瞬息万变，紧张刺激，使用技能书还能习得各种被动技能。另外本作也有丰富的任务系统，可通过帮助他人获得回报。





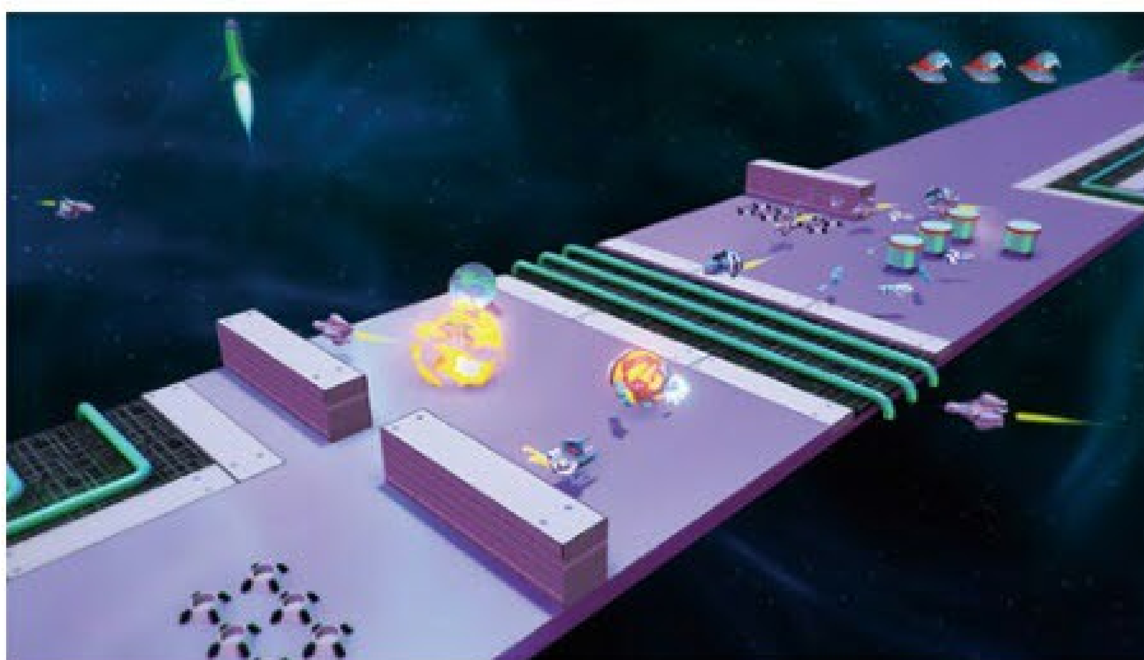
PSV

Lumo

Lumo

Rising Star Games	ACT	动作	日版	1999 日元
1 人	2016 年 10 月 20 日		无对应周边	全年龄

同时登陆PS4和PSV的解谜类动作游戏。在故事设定里，玩家被卷入了奇妙的游戏世界，并且成为了一名魔法师学徒。为了回到原来的世界，玩家必须解开所有场景的谜题，前进并踏破全部的世界。游戏按照关卡和房间区分，不同关卡有着各自对应的主题，而房间中的谜题也都跟主题挂钩，例如中世纪主题会有大量的魔法要素，而未来科幻主题可以看到很多现代化的机器人或激光机关。除了开动脑筋以外，也要求玩家具备一定的动作游戏水准才能过关斩将。





PSV

地球市民 战斗吧！副总统与40位市民

シチズンズ オブ アース 战え！副大统领と40人の市民达！

Arc System Works	RPG	角色扮演	日版	1800 日元
1 人	2016 年 10 月 26 日		无对应周边	全年龄

休假中的世界副总统在出门后发现城镇陷入了示威游行、市民食物中毒、奇妙动植物出现等怪奇事件带来的大混乱中，玩家需要扮演这位勇敢的副总统去打倒敌人，解决各种谜之现象。在这个卡通风格的喜剧游戏世界中，居住着各行各业的市民，他们会在日常里为玩家提供道具、情报等帮助，只要达成一定的条件，就能将市民收归为同伴，使用其职业特有的战斗技能、支援技能。此外，战斗中还可以切换队员，根据不同的场景制定战略是取胜的关键。





3DS

小猫之家 桐岛家与三只小猫

こねこのいえ 桐岛家と三匹の子ネコ

Orange	AVG	文字冒险	日版	500 日元
1 人	2016 年 10 月 26 日		无对应周边	全年龄

本作移植自2010年发售于DSi平台的同名游戏。无比可爱的画风看起来似乎是个猫咪卖萌作，实际上却是个较为正统的解谜游戏。游戏的主角是三只为了了解人类而离开祖国的小猫，途中因饥饿而晕倒后被人类姐弟所救，随后它们却发现恩人家已经被妖怪给缠上了！玩家需以三只小猫为主视角，操纵它们解决桐岛家发生的一系列问题。其中最核心的主线自然是赶走家中的妖怪，除此之外，还有为长女解决难题、为老奶奶寻找饱含回忆的物品等可爱的小任务。



3DS	女神巡礼		Capcom
めがみめぐり		日版	1人
预定2016年12月8日	对应周边未定		6264日元
SLG	模拟		

在万物皆可萌化的日本，似乎交通IC卡也是可以和“萌”字挂钩的，本作就是这么一款主打与IC卡付丧神交流的“对话沟通游戏”，你既能在互动中育成小女神，又能为她换上漂亮衣服，诸多玩法可谓创意与乐趣并行。

文 三味线 美编 sienna

故事概要

某一日，寄宿在你手上这张交通IC卡中的女神“九十九”突然出现，她的愿望是……成为一名像太阳般照亮他人的出色女神。为了实现这位只要被主人长久爱着就能不断成长的小女神九十九的愿望，你与她环游日本的旅程开始了。





系统特色

与女神愉快交流



为了完成七柱女神设下的“神格试炼”，九十九需要提升“毅力”、“强度”、“智慧”、“温柔”、“美丽”这5项能力值。教给九十九新的单词，和她进行各种各样的交流是提升其能力值的主要途径。

值得一提的是，本作采用了东芝与Capcom合力开发的“女神对话引擎”，能将玩家输入的文字以近乎真人的语音朗诵而出，可以说大大提升了交流的乐趣。





为女神穿神衣

女神穿上神衣后，不仅外表产生变化，就连能力值也会得到提升。此外，神衣还能在神格试炼中触发特殊效果。



参加神格试炼

神格试炼就是鉴定女神才能、评估女神能力的升段考试。在神格试炼中5项能力值达到及格标准的女神会提升1段神格，在成长的同时继续展开新的故事，与其他前辈女神见面。此外，当神格提升到一定段位，还能获得七柱女神的神衣，比如天钿女命的神衣就叫做“艺能之神衣”，似乎拥有与普通神衣不一样的效果。



▲供品图标。想要与七柱女神见面，就必须收集供品，供品图标会出现在“双六”游戏的车站格子上。



▲前辈女神图标。只要满足一定条件并停在该图标所在之处就能触发神格试炼。

打气支援

能力值成长不足或许会导致试炼不及格，不过只要玩家为九十九打气支援，也有通过试炼的可能性。在游戏的格子中找出曾教给九十九的单词来支援她吧。





角色介绍

『请教给我更多更多，关于主人的事情吧！』



九十九
（CV：种田梨沙）



寄宿在玩家IC卡中的女神，虽然大小和IC卡差不多，却梦想着能像太阳般照亮他人的天真少女。

在天照大神的指引下，与身为主人的玩家一起，以成为“独当一面的女神”为目标踏上旅程。

只要和主人变得更加亲密，九十九就能提升女神力量，进一步成长。

她待人亲切，尽管性格有些我行我素，常常容易得意忘形，其实内心十分坚强。

玩家与九十九第一次遇见的负责指导女神的神明。作为九十九的导师，与玩家和九十九同行。

天照
（CV：尾崎由香）



『在你成为能独当一面的女神之前，我都会与你同行，指引你。』

七柱女神

守护人界的七名前辈女神，为了让九十九成长而设下各种试炼，她们活用自身的神格，在各自擅长的领域引导着国家的人们。

天钿女命（CV：佐佐木未来）



持有“艺能”神格的舞蹈女神。性格理智、待人友善，乐于奉献而又行为规范。总是一副冷静从容的大人模样，是女神中的优等生，担当着七柱女神的领队一职，不过遇到与舞蹈相关的事情就会失控这一点可以说是美中不足。

“你们两人的‘觉悟之舞’，让我好好见识一下吧。”

菊理姬命（CV：今村彩夏）



持有“结缘”神格的动物美容师女神。她对印象不够深的事情连名字也记不住，是个重度善忘的女神。每日都要帮她的狛犬“阿”和“呜”整理毛发，有时会因为打瞌睡而将不该修剪的地方都剪掉。如果指出她很健忘，她就会暗暗伤心。

“把你的缘分，咔擦……咦？这缘分好像不该剪掉呢。”

持有“歌曲”神格的摇滚歌手女神。对保守传统的女神形象感到无趣，为了引入新意而奋斗着的年轻吉他音乐人。最近开始挑战将“川柳（日本的一种诗歌形式）”加入到摇滚中去，不过始终找不着感觉，正陷入苦战。非常喜欢可爱的东西。

衣通姬
（CV：大冢纱英）



“能让我心情澎湃的强烈节奏，这就是摇滚！”

持有“花朵”神格的偶像女神。提倡摆脱传统的女神形象，乐观开朗，虽然举止可爱，但其实都是为了得到信者而故意为之。性格表里不一，对于不感兴趣的事情一概不理。粉丝不增加的话就不能维持女神的身分……其实她内心深处抱着这样的不安感。

木花开耶姬
（CV：铃木爱奈）



“凋谢的女神界中绽放的一朵‘鲜花’，我就是木花！”

持有“料理”神格的厨师女神。华丽地料理各种山珍海味以惠泽人民的生活，虽然神通广大，但却性格胆怯，抗压能力差，也因此被当作成仍未成熟的女神来对待。由于言语用词独特，导致与他人交流困难，最近变得越发的内向了。

丰玉姬命
（CV：上田丽奈）



“供，供品什么的！不，不，不用那么客气啦！”

持有“创造”神格的匠人女神，是个十分喜欢祭典，个性豪放的江户少女。为人豪爽强硬，善于看透事物的本质，在七柱女神中被大家当作可靠的大姐姐而受到敬仰。擅长团体行动，具有领导气质，不过比起创造更擅长破坏，时常陷入失控状态而难以制止。

石凝姥命
（CV：大龟明日香）



“啊哈哈！看来是个值得敲打两下的家伙嘛！”

持有“占卜”神格的占卜师女神。在七柱女神中属神通特别强悍的一位，其精准无匹的占卜术已经接近预知，一方面引导信者，另一方面又认为“占卜并非万能”。性格天真浪漫并且喜欢唱反调，经常耍弄周围的人，最近的兴趣是调戏天照。

天探女
（CV：千菅春香）



“啊，较真了吗？不行不行，占卜就是要气氛愉悦才对嘛，气氛！”

文 昂星团 美编 sienna

3DS	数码宝贝宇宙 应用怪兽		BNE
デジモンユニバース アプリモンスターズ		日版	1～2人
预定 2016年12月1日	无对应周边		6156日元
RPG	角色扮演		



上辑的光盘中就有本游戏的宣传视频，相信《数码》爱好者们看完之后一定会兴奋不已，这次就给各位带来了本作目前已知的情报，下面就让我们一起来看看吧。

故事梗概

主人公在追逐近期疏远了他的童年玩伴“直人”时，偶然获得了一个应用驱动（**アプリドライヴ**），并和网络游戏中的应用兽——奥恩兽（**オンモン**）相遇了。在奥恩兽的引导下，主人公参加了应用兽对战比赛。在这里，他遇到了直人和其应用兽伙伴奥夫兽（**オフモン**）。为了夺回和直人的羁绊，主人公只能一路取胜，抵达比赛的最顶点。

角色介绍

开始游戏时玩家可选择用男/女主人公进行游戏，性别差异不会对游戏内容产生影响。



直人（ナオト）

主人公的童年玩伴，最近不知为何总是疏远他/她。



主人公

初中二年级的学生，通过应用驱动与同伴应用兽相遇，一起战斗并成长着。

应用兽



奥恩兽（オンモン）

主人公的伙伴，游戏属性的线上应用兽。很喜欢和其他东西连接。



洛基兽（ロギモン）

奥恩兽的进化体，社交属性、登陆型的应用兽。



洛加兽（ロガモン）

奥夫兽的进化体，社交属性、登出型的应用兽。



奥夫兽（オフモン）

直人的伙伴，游戏属性的线上应用兽。性格有点内向，喜欢切断事物之间的联系。

还有各种属性的应用兽在等着你哦！









盖奇兽（ガッチモン）
音乐兽（ミュ－ジモン）
加美拉兽（キャメラモン）
导航兽（ナビモン）
多卡兽（ドカモン）
哈克兽（ハックモン）
拜拉兽（バイラモン）

战斗系统

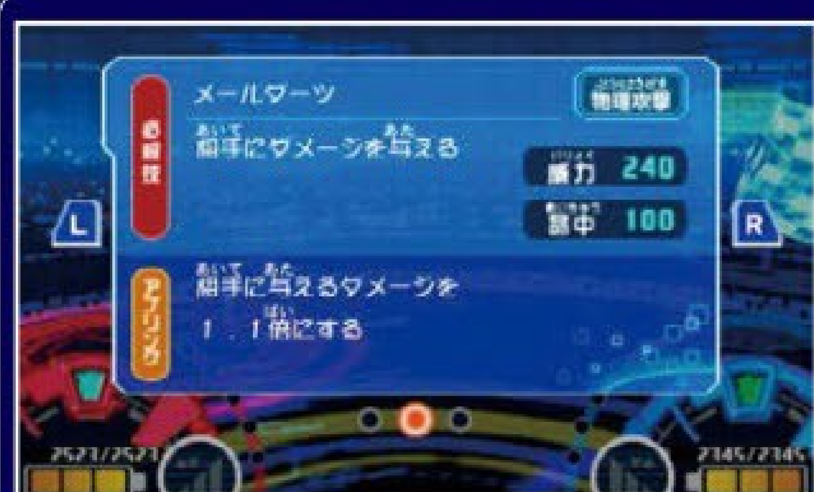
应用兽战斗



应用兽的战斗除了需要应用兽本身外，还需要以应用芯片组成的卡组来辅助，用芯片使出的技能被称作应用技（アプリ技），使用时可以同时选择多个应用技，相同属性的应用技组合还能增加招式的威力。直到将敌人的 HP 打至 0 即为胜利！


▲使用丰富的应用技战斗！

应用连接




战斗时可以在下屏让其他应用兽和战斗中的应用兽进行连接，令战斗单位获得强力的辅助效果。

属性相克



不同属性的应用兽之间有着克制的关系，用克制关系的应用兽攻击，伤害会变成 2 倍，如果使用的应用技也克制目标，那么最终伤害会变为原本的 3 倍！但如果使用的技能被反克制，那么最终伤害不会产生变化。

应用合体



让特定的应用兽合体，以获得超强的力量，一举击垮对手！



在《妖怪手表3 寿司·天妇罗》发售之时，官方很明确地表示本作有3次重大更新，不少玩家都感叹应该不会再遇到前年《元祖·本家》推出没半年又跳出《真打》的窘况，可没想到就在几个月后，游戏资料篇《妖怪手表3 寿喜烧》的情报就出炉了。

文 昂星团 美编 sienna

3DS	妖怪手表 3 寿喜烧		Level-5
妖怪ウォッチ3 スキヤキ		日版	1～4人
预定 2016年12月15日	对应邂逅通信/NFC/扩张右滑杆		5184日元
RPG	角色扮演		


▲破坏者T模式里充满魄力的BOSS。

新模式 妖怪手表 破坏者T！





▲和游戏本篇不同，破坏者模式是实打实的动作类游戏。



▲在充满着敌人的迷宫中探险！

二代的“破坏者”模式升级为“破坏者T”再度回归！这次要潜入埋藏着众多古代秘宝的迷宫内探险，支持最多4人协力过关，在该模式下还能见到一些特殊的妖怪和强力的BOSS。


▲破坏者模式下出现的传奇妖怪。

《寿喜烧》版本的限定剧情！

本作在本篇的基础上，追加了和12月17日上映的第三部剧场版联动的剧情，这次的剧场版以三次元和二次元之间的互动为主题，追加故事中的主人公和地缚猫也会对应这个主题改为写实画风。


▲看这突变的画风，是不是有一种什么东西碎了的感觉？

新妖怪！

本作中不仅追加了新的妖怪，以往的一些强大妖怪也能通过觉醒升级成“神妖怪”。


▲追加的新妖怪。



▲追加的新妖怪。



▲《寿喜烧》的限定妖怪。

关于神妖怪

神妖怪是“可以和神明相提并论”的妖怪，只有用不同版本相互联动才会出现，打败它们之后还有机会和它们成为朋友哦！



▲觉醒阎魔（3版本联动）



▲滑瓢神（寿司+天妇罗联动）



▲前代阎魔大王（寿司+寿喜烧联动）



▲觉醒日之神（天妇罗+寿喜烧联动）

版本特典

游戏的实体版特典为阎魔大王的妖怪奖章，在游戏中使用可以获得觉醒阎魔（觉醒エンマ）。下载版的特典是妖怪“USA豆腐”。







《妖怪手表3 寿司／天妇罗》相关

免费大型DLC更新

在《寿喜烧》发售当天，《寿司・天妇罗》版本均可以进行更新，更新追加“破坏者T”模式，可以与《寿喜烧》版本联机。

联动继承

《寿司・天妇罗》的存档可以继承到《寿喜烧》中，游戏进度和妖怪伙伴均可全数继承。

妖怪手表3 寿司・天妇罗 破坏者T合集包

游戏为《妖怪手表3 寿司》、《妖怪手表3 天妇罗》的实体合集版。游戏中已包含“破坏者T”模式，售价6912日元，内含两个版本的实体特典奖章，更有妖怪“Tコマさん”、“Tジバニャン”的下载码。





新作拼盘

描绘青春与幻想的少女战斗系RPG！

ブルーリフレクション
BLUE REFLECTION
幻に舞う少女の剣

POCKET HALO 光盘视频收录

文 三味线 美编 sienna

PSV	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	Koei Tecmo Games
BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剑	日版	1人
发售日未定	对应周边未定	售价未定
RPG	角色扮演	

本作是一款以人类本质与羁绊为题材的校园幻想类作品，人设由擅长唯美治愈画风的岸田梅尔老师操刀。校园生活、水手服美少女、异世界战斗，本作的流行要素可谓一个都不少，自公布以来就受到不少玩家的关注，那么事不宜迟，下面立刻就来看看本作都有哪些新消息吧。

story

高中时代，无论是谁都曾有过欢乐、酸楚、甜蜜、莫名的不安、恐怖等感受，玩家会随着游戏的推进感受到这些情绪，并与少女们产生深切的联系。

情感变得亲密、为谁而哭泣、时而关系友好，借由这些心灵上的交流，主人公们逐渐成长，获得伙伴相助的心灵鼓舞，以及作为人类的那份坚强。

人物



白井日菜子

本作主人公。一年前参加芭蕾舞海外比赛时因负脚伤而被判弃权，自从因后遗症而无法跳舞后，一直紧闭着内心。但是，日菜子一直无法忘记数年来持续坚持的训练，坚信着某天自己的脚伤能痊愈。



司城夕月

赐予日菜子神奇力量的迷之少女其中一人。相遇后突然转学到日菜子的学校，性格开朗幽默讨人喜欢，虽然才刚认识日菜子不久，却时常把她的事情放在第一位。



司城来梦

赐予日菜子神奇力量的迷之少女另外一人，和夕月是同年级的姐妹。来梦是个效率主义者，比起他人更优先于自己的心情，可以说与夕月性格截然不同，只不过在重视日菜子这件事上，姐妹二人保持一致。



菅本诗织

拥有独特气质的性感少女。对衣着打扮十分了解，还被别人请教过美容方面的问题。由于是个身材拔群的大美女而经常受到男性的主动帮忙，所以没怎么经历过辛劳的事情。有许多男性友人，也常常和男性单独外出，只不过对诗织来说，所有人都是平等的朋友。

少女们的学园生活

由于受伤的后遗症，变得不能再跳最爱的芭蕾舞的主人公白井日菜子，在某日遇见了司城夕月、司城来梦这两位少女。

夕月和来梦为了帮助不适应学校生活的日菜子，给予她各种各样的建议。

和这两人一同度过学园生活的日菜子，在与许多怀抱烦恼的女学生们的不断交流互动中逐渐成长。



▲通过交流加深与角色们的关系，就能触发各种放学后或休息日的特别事件。

异世界与魔法少女

学生们的烦恼和问题仅在现实世界是无法解决的。在人类集体的潜意识世界，通称“异世界”里，潜藏着烦恼的真正元凶。日菜子等拥有特殊力量的“Reflector”为了解决问题，闯进神秘的异世界。

系统

探索



异世界中存在着引起问题的根源——结晶“碎片”。得到碎片后，现实世界中的学生的问题会产生变化。

◀除了碎片，在异世界还能入手各种道具，这些道具又能制作成具有回复效果等对探索有用的新道具。

战斗

在异世界中遭遇敌人就会进入战斗。



▶借助魔法之力变身后的日菜子，能持剑与敌人交战。



本作是Gust于2015年推出的全新IP《无夜国度》的正统续作，以“美少女”、“喜欢”等关键词作为主题。比起前作，本作的故事剧本变更为负责“《零》系列”与“《影牢》系列”剧本的柴田诚。不禁让人期待起美少女之间的剧情是否充满纠结。

文 果汁　美编 sienna

故事简介

夜之君王和圣女的大战给世界留下了莫大的影响。在光照之时便是人类的活动时间，但夜幕降临后，被称为“邪妖”的魔物便会蠢蠢欲动，这片大地正是无法安眠的“无夜国度”。

身为教皇厅骑士的阿尔谢接下了巫女的护卫工作，而这名巫女正是她的儿时玩伴莉莉阿娜。虽然两人战胜了袭来的邪妖，几经辛劳终于抵达了教皇厅，但却得知莉莉阿娜被选为奉献给“月之女王”的祭品——“刻之新娘”。感到惊讶与悲伤的阿尔谢非常烦恼，最终还是带着莉莉阿娜前往月之女王的城堡，但却在路途中遭受到强力妖魔的袭击，阿尔谢也在这场战斗中丧命。

取回意识后，阿尔谢发现自己被教皇厅改造成了人工制造的半妖。根据研究员的说辞，阿尔谢被发现时已经找不到莉莉阿娜的踪影，他们推测莉莉阿娜或许位于废都。为了夺回莉莉阿娜，重获新生的阿尔谢决定前往废都……

新系统——与主人公共同作战的搭档“莉莉”

在前作中，能够参战的角色只有主人公阿娜丝一人，而在本作中还会加入新的人类队友——莉莉（リリィ），作战队伍由主人公、莉莉以及两只从魔组成。莉莉是指与主人公阿尔谢共同作战的可靠搭档。阿尔谢需要根据战况选择不同的莉莉与邪妖作战，共同战斗会使阿尔谢与莉莉的羁绊加深，加深羁绊后莉莉们就会觉醒新的能力，并触发剧情事件。



▶从官方放出的图片来看，部分从魔还能变身为武器。

PSV	无夜国度2 新月的新娘		Koei Tecmo Games
よるのないくに2 ～新月の花嫁～		日版	1人
预定2016年12月22日	对应周边未定		6804日元
RPG	角色扮演		

人物介绍



被苍之血缠身的少女

本作的主人公，教皇厅的骑士。在护卫巫女莉莉阿娜的过程中被妖魔袭击而亡。但之后经由教皇厅的技术复活，成为了人工制造的半妖，得到力量后为了救回莉莉阿娜而战。性格非常直率，比起思考更倾向于采取行动，与莉莉阿娜、圣骑士露恩海德有着童年时代起的交情。



兼具温柔与强韧的巫女

心思细腻，非常温柔的少女。虽然是侍奉教皇厅的巫女之一，但却被选为献给月之女王的祭品“刻之新娘”。因其温柔的性格，使她能够毫无隔阂地对待任何人，与此同时根底里也有强韧的一面。拥有使目标的时间延迟的能力，曾用这个力量帮过阿尔谢。



用剑展现自身意志的骑士

阿尔谢和莉莉阿娜的儿时玩伴，能够使用以感情的力量变化而成的刀刃——气剑奥兹。虽然很理解阿尔谢并对她抱有好感，但作为对抗教皇厅的组织“鲁鲁多教团”的圣骑士，她为了阻止莉莉阿娜成为祭品而拦在了阿尔谢面前。性格热血，因为大肆主张自己的正义使得她看起来较为高傲，但根底里还是很直率的。



让阿尔谢苏醒的天才研究者

研究人工半妖的女博士，冷淡的眼神似乎总是在观察他人，为人冷静，不易动摇。是成功将死去的阿尔谢作为半妖复活的天才，并为其提供活动据点，其真正目的不明。

▼卡米拉是官方新公布的莉莉，作战时会使用铳进行远程攻击。卡米拉的铳有两种形态可切换，一种是适合进行平面制压的短管形态，一种是能进行高威力精密射击的长管形态。



文 初心者 美编 sienna

《卡片召唤师 反叛》是时隔十年的系列全新作品，延续双六游戏的轻松易上手和卡牌游戏的深度战略性相结合的玩法，并且大幅提升了游戏的节奏，反复逆转的游戏过程非常容易让人上瘾。本作加入了200张以上的新卡牌和许多全新的能力，这里就为召唤师们带来游戏的玩法指南，希望能让各位快速上手。

3DS	卡片召唤师 反叛	Nintendo
カルドセプト リボルト	日版	1~4人
2016年7月7日	对应周边未定	5076日元
TAB	桌面・卡牌	

操作方法

按键说明

对战操作

按键	说明	按键	说明
X键	切换到地图模式	左滑杆	在地图模式下移动光标
Y键	切换到手牌模式	L键	切换显示土地情报
方向键↑	切换到骰子模式	R键	切换到情报模式
方向键↓	切换到指令模式	Start/Select键	当前画面说明



卡组编辑

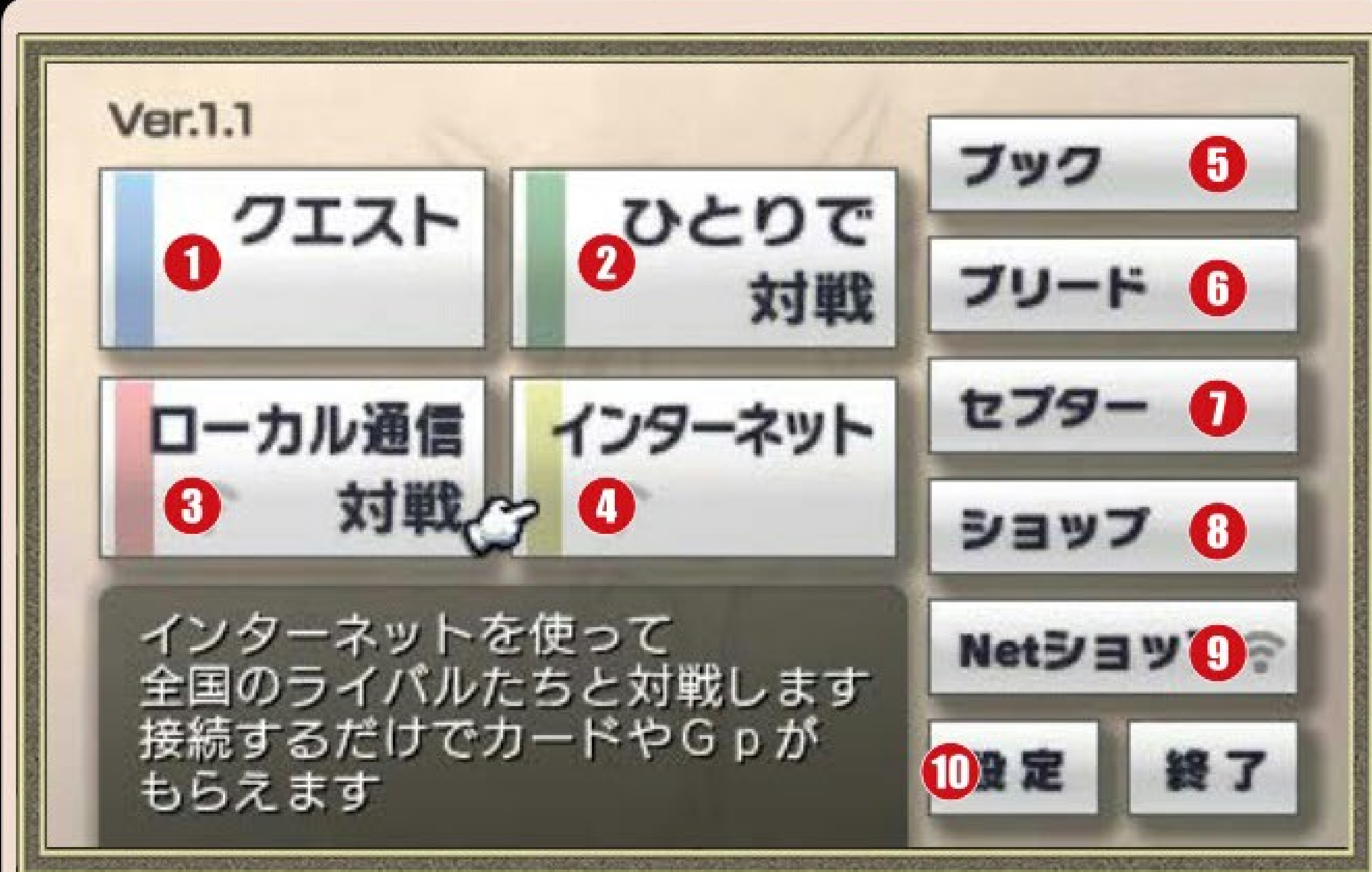
按键	说明	按键	说明
X键	增加卡牌	R键	改变排列顺序
Y键	减少卡牌	L键	切换显示卡牌区域 *

* 部分卡牌需要完成任务模式的某些任务（区域）后才能加入卡组。



主菜单

本作共有4种游戏模式，支持4人联机对战。多人对战的时候可以选择"同盟"，也就是组队，此时将共享领地和总魔力。联网对战的时候如果经常掉线断网的话会被判定为恶意行为（以天气图标显示），严重者将无法参与排名赛。



1. 任务模式：本作的剧情模式，横向排列的任务是主线。在进行联网对战之前，建议优先完成主线任务，解锁商店中的新卡包和各种菜单选项，并且熟悉大部分的卡牌效果。
2. 单人对战：与电脑对战，通过任务模式可以解锁更多的NPC对手。在选择召唤师的时候，可以设定难度，调整平衡性。（改变周回奖励、通行费和初期领地的数量）
3. 本地对战：支持最多四人对战。
4. 联网对战：每日初次联网时会获得登陆奖励。在对战时可以使用下屏的表情交流，也可以开启语音对话。
5. 卡组：新建、选择和编辑卡组。
6. 育成：对特殊卡牌“饲育卡”进行喂养。
7. 角色：编辑角色信息。可以更换角色形象。
8. 商店：使用 Gp 购买卡牌包，多余的卡牌可以卖掉。另外饲育卡解锁了之后也是在这里购买部件卡来喂养。
9.DLC 商店：除了付费内容，偶尔也会有免费 DLC 提供下载。
10. 设定：变更游戏选项。

基本流程



如果你是第一次接触《卡片召唤师》，那么首先要理解游戏的目的。简单来说就是一种把卡牌游戏和大富翁游戏结合的玩法：你要投掷骰子，让角色在棋盘上循环移动，使用卡牌召唤魔物来战斗和占领棋盘（土地），向停在自己的领地的对手收取过路费（通行料），让自己的总魔力（G，即金钱）达到目标数额，然后尽快到达终点（大门），或者在指定回合数之内成为总魔力第一名。



▲上屏画面由“卡牌说明”、“手牌面板”和“土地”构成。



▲下屏信息可以点按切换显示。第 5 回合之后会出现小白旗，长按该图标可以发起提前结束游戏的投票，过半数时生效。提前结束也会获得一点儿奖励。

回合行动

玩家的行动次序按照下屏名字的排列顺序进行，所有人行动完毕为一个回合。我方回合期间，可以随时按 X 键和 Y 键查看土地和手牌详情，按方向键↑ / ↓切换骰子、手牌和领地指令的界面进行操作。

1. 我方回合开始，获得起始魔力，自动抽卡。50 张卡抽完之后洗牌继续循环。

▼

2. 法术阶段，使用法术卡或者已召唤的魔物之特殊能力“秘术”。（可选）

▼

3. 投掷骰子进行移动。移动步数为骰子的数字相加，所有数字均为“0”时算作“12”，否则只要出现“0”都按“0”算。在分歧点要决定前进方向，旋转的箭头为目的地。

▼

4. 满足召唤条件时，可以使用魔物占领（对方回合时则是守卫）当前土地，或者使用“领地指令”。（可选）

▼

5. 手牌超过 7 张时，强制弃牌。

或者直接选择“终了”，我方回合结束。

需要注意的是，一些法术卡和秘术只能在法术阶段有机会使用。移动之后就是战斗的阶段，针对当前土地，可以配置魔物到空地、召唤魔物占领对手的土地，或者召唤魔物抵御对手的侵占。而使用“领地指令”，则是可以针对自己的任意领地进行操作，比如将现有领地上的魔物替换成手牌中的其他魔物，让魔物移动到别的土地上（可以主动触发战斗），又或者只是单纯地升级领地，增加魔物的 HP。

战斗

在回合行动的“阶段 4”可以有多种方式触发战斗，根据魔物的能力，战斗中的行动顺序会发生改变，但大体上是按照以下流程进行：

1. 攻防双方魔物展示，防御者的 HP= 当前 HP（绿色）+ 地形效果提供的 HP（红色）。此时虽然会显示出物品卡，但不一定是真正使用了物品卡。
2. 根据选择的物品卡和发动的魔物能力，计算最后的 ST 和 HP。具有贯通性质的攻击方式，比如卷物攻击，只计算 HP 的绿色部分。
3. 按侵略先手、防御后手的顺序分别进行攻击，破坏对手即可胜出。

胜者占领当前土地，领地等级不变；若双方均未能破坏，则侵略者缴纳通行费；若双方均被破坏，则土地恢复最低级。

领地指令

在回合移动之后，如果不召唤魔物的话，也可以选择使用“领地指令”，对自己的领地或者魔物进行各种操作。

升级领地：花费魔力提升领地的等级（最高 5 级），从而提高地形效果、增加总魔力和通行费。

改变地形：花费魔力改变地形的属性，从而增减连锁。

移动魔物：将魔物移动到相邻的空地，无需花费魔力。如果相邻位置是对手的领地，则主动触发战斗。防御型等魔物无法移动，部分有特定能力的魔物可以移动到远处的土地。

交换魔物：将领地的魔物跟手牌的魔物卡交换，无需花费魔力。



魔力

魔力以 G 的单位表示，相当于大富翁类游戏中的金钱。在召唤和使用各种卡牌、升级领地和停在对手的领地时，都需要消耗或者缴纳相应数额的魔力。当前的魔力和领地 + 属性石的价值合计起来，就是“总魔力”。而将总魔力最大化，就是游戏的胜利条件。

提高总魔力的方法

1. 增加领地：在空地配置魔物，或者通过战斗抢夺对手的领地。当领地增加的时候，土地的价值就会直接算进总魔力之中。

2. 升级土地或形成连锁：使用领地指令，可以选择领地并缴纳一定的魔力，对土地进行升级。土地的等级不会随着所有权而增减。

3. 夺取通行费：当对手停在自己的领地时，除非他战胜了领地上的魔物并将土地据为己有，否则就只能缴纳通行费。

4. 购买属性石：一些地图存在属性石，其作用就像某种一般等价物。购买之后，属性石的价值会被算进总魔力之中。而提高属性石的价值，就能增加总魔力。

5. 在回合开始的时候，可以获得一些魔力。

6. 大门奖励与周回奖励：地图上会有多个大门，以字母（E/S/W/N）标注，同一个字母可能对应几个门，只要通过所有“字母”的大门一次，即完成了一个“周回”。而在一个周回之内，每当经过一个未通过的大门时，就会获得“大门奖励”。当完成一个周回时，还会获得“周回奖励”。

每张地图都会有固定基础奖励，在 100~200G 不等。将基本奖励和领地奖励相加，就是周回奖励，提高总魔力的方法简而言之就是要“走得快”、“占得多”。具体算法如下：

●基本奖励 = 基础奖励 +[基础奖励 ×0.1×(周回数 –1)]

●领地奖励 = 领地数 × 对战人数 ×10÷ 同盟人数

魔力不足

魔力不足的时候不仅无法使用各种卡牌和指令，而且当缴纳通行费之后总魔力减到负数的时候，就会被强制卖地或者卖属性石。如果全都卖掉了还是不够的话就是魔力枯竭，也就是破产了。破产的召唤师会回到大门的起点，并获得周回奖励的 1.5 倍魔力作为重启资金。



属性石

属性石是蕴含 4 种属性魔力的宝石，可以在特定地图的宝石屋购买。持有属性石的时候，其价值就会计算在总魔力之内。

只要购买“2 个以上”的属性石，其价值就会上升，相应地，卖掉属性石就会降价。属性石的价值还会在与之相同属性的土地升级时大幅提升。而与之属性不同的领地升级时，或者地形属性变化时，属性石的价值也会随之波动。简而言之就像是买股票，对某种属性的土地等级预计会提升的话，购入相同属性的属性石，那么总魔力就有可能会得到增长。

如果在宝石屋选择夺取属性石的话，则是可以消费魔力，从对战对手那里抢夺属性石。

同盟

某些任务会以同盟的形式进行，在自定义房间时也可以设置同盟，也就是组队。同盟之间会共享大部分的资源，包括总魔力、领地、连锁效果等。在使用领地指令和秘术的时候，也可以对同盟的领地进行操作，但是要注意，就算自己让同盟的魔物触发战斗，实际上却是由队友使用他的手牌来进行操作，可能会导致策略被打乱。因此要尽量避免对同盟的魔物做出不必要的干扰。

关于土地



游戏的地图由格子棋盘状的普通土地组成，除此之外还有“大门”等特殊设施。

根据土地的颜色可以分辨土地的属性。在空地上召唤出魔物，即可将其变成自己的领地。领地周围的一圈颜色与玩家的颜色对应。

普通土地的种类

基本属性土地：火、水、地、风 4 种基本属性的土地，可以形成连锁。如果魔物的属性与土地的属性相同，在战斗的时候会获得 HP 增加的地形效果（土地等级 ×10）。

可变属性土地：这种土地会根据召唤出来的魔物而决定其属性。如果是无属性的魔物，则是变成复合属性土地。

复合属性土地：四合一属性的土地，能够为 4 种属性的魔物都带来地形效果，但是无法形成“连锁”。在升级的时候所需的魔力比基本属性土地的要少。



土地价值和通行费

空地状态下的土地有其“基本价值”，而根据土地等级的相应倍率，就可以算出当前的土地价值及其通行费。

前面提到的所谓连锁，就是获得了两个以上同种属性的领地。从算式就可以看出，连锁会使得土地的总价值和通行费上升，当连锁到 5 的时候效果达到上限。

●当前的土地价值 = 基本价值 × 等级倍率 × 连锁倍率

土地等级	1	2	3	4	5
等级倍率	1	2	4	8	16
土地连锁数	1	2	3	4	5 以上
连锁倍率	1	1.5	1.8	2	2.2

●通行费 = 当前的土地价值 × 等级倍率

土地等级	1	2	3	4	5
等级倍率	0.2	0.3	0.4	0.6	0.8

特殊设施

●路过或者停下时均可生效的设施

大门：路过的时候可以获得魔力奖励，完成周回的时候获得周回奖励并回复我方所有魔物的 HP10 点。刚好停在大门或者完成周回的话，还会解除魔物的冻结状态。当达成胜利条件的时候，只要路过大门即可胜出。

桥：路过的时候会被传送到桥的另一头。

宝石屋：买卖属性石的地方，也可以从对战的对手处夺取属性石。

魔力陷阱：路过的时候，如果骰子合计为“6”以上，将被陷阱夺去 20% 的魔力；如果为“3”以下，将陷阱中积攒的魔力全部拿走。

分歧开关：按照箭头指示的方向行进。如果刚好停在上面，将获得改变方向的机会。另外，在经过一定回合时，箭头也会自动改变方向。

●只有停下时才能生效的设施

传送圈：被强制传送到远处。

魔法阵：从两张法术卡中选择其一，免费使用。

卡牌屋：从四张卡牌中选择其一，花费 G20 购买放入手牌。

占卜馆：选择一种属性，从卡组将该属性的一张卡放入手牌。

司令塔：可以在选中的土地上配置魔物，或者对其进行侵略。

●其他设施

世界诅咒格子：当使用了世界诅咒之后，可以把光标移动到这种格子上确认世界诅咒的效果。

属性石格子：可以确认各个召唤师持有的属性石的数量和种类。

关于卡牌



玩家的卡组之中有 50 张卡牌，可以在商店里面使用 Gp 来购买。Gp 可以在一场游戏结束的时候获得，而为了获得和使用更强力的卡牌，玩家需要在任务模式完成故事剧情关卡。

卡牌有 3 种，分别是“魔物”、“物品”和“法术”。玩家要召唤魔物占领土地，并且利用它们进行防御和侵占。在魔物战斗时，可以消耗物品卡牌来增加胜算。在回合开始，投掷骰子之前可以使用法术。

卡牌说明



1. 卡牌名称和种类，以及属性和稀有度。稀有度按“N/S/R”递增，“E”是任务中获得的特殊卡牌。
2. 使用条件，包括需要消耗的魔力、已有的领地属性及其数量。比如显示“G80/ 风 / 风 / 卡牌”的标志，就代表召唤的条件是“消耗魔力 80，已占有风属性领地两处，在召唤时需要丢弃一张手牌”。
3. 魔物卡的基础攻击力（ST）和生命值（HP），在判断某些卡牌对魔物的效果时，要以此作为基础数值来计算。（比如 MHP，即 MaxHP/ 最大生命值，就是指这里的 HP 数值）
4. 配置限制：魔物占领土地时需要对应此处的图标之属性，如果显示红叉，则是禁止配置在该属性的土地上。
5. 物品限制：魔物在战斗中无法使用的物品卡种类。
6. 卡牌的能力及其条件描述。

魔物

在本作中存在“水 / 火 / 地 / 风”和“无”这 5 种属性，前四种基本属性对应了蓝 / 红 / 绿 / 黄的颜色，建议新手在选择卡组的时候不要超过 2 种基本属性。而每种属性都有各自的能力倾向，通过搭配各种卡牌来辅助魔物的能力，就可以建立起自己的一套打法。

属性	特点
火	攻击系，高 ST 的魔物较多
水	防御系，攻击无效化的魔物较多
地	防御系，有援护能力的魔物较多
风	攻击系，有先制能力的魔物较多
无	特殊系，低耗魔的魔物较多

冻结

魔物被召唤到土地上的时候虽然已经可以进行战斗和收取通行费，但是在召唤师到达大门或者完成周回之前都会处于冻结的状态，无法对其使用领地指令，也无法使用其秘术。而在使用了领地指令或者秘术之后，魔物也会进入冻结状态。（具有“不屈”能力的魔物除外）

饲育

在完成特定主线任务之后就会开启饲育系统。饲育卡是一种特殊的自定义魔物卡，需要通过喂养各种部件，改变和提升其能力。一个卡组里面最多可以加入两张饲育卡。

●育成的流程

将饲育卡加入卡组，进行对战。

▼

在对战中胜出，饲育卡就会获得 5 点 SP（技能点数）。

▼

消费 SP，使用部件进行强化。



1.AGE：魔物的年龄，最大为 10。通过积累对战胜利次数（中断对战无效），年龄就会增长。达到一定的年龄之后，就可以使用能力部件来附加特殊的能力。
2. 属性 / 召唤条件 / 能力部件：显示了消费 SP 使用的部件。召唤条件和能力最多可以设置两个。相同牌面的部件只能设置一个。使用“消去”部件，可以移除部件。
3.ST/HP 部件
4. 指令：可以查看拥有的部件，改变魔物的名字，以及重置饲育卡回到最初的状态。重置之后会根据育成的情况返还 Gp，但使用过的部件不会复原。

物品

物品卡有 4 种，在战斗阶段中使用，战斗结束后从手牌丢弃。物品卡的效果直接叠加在魔物原本的能力之上。

武器：主要提高 ST。

防具：主要提高 HP。

道具：附加特殊效果。

卷物：使用卷物而不是魔物自身来攻击。这种攻击叫做“卷物攻击”，可以无视地形效果增加的 HP，对魔物直接造成伤害。

法术

法术卡只能在法术阶段使用，对之后的行动造成影响。按法术的对象和效果可分为单体、复数、世界、瞬间和诅咒。

单体瞬间：对单体魔物发挥效果。

复数瞬间：对复数魔物发挥效果。

单体诅咒：对单体魔物附加诅咒效果。

复数诅咒：对复数魔物附加诅咒效果。

世界诅咒：对场上所有魔物或召唤师附加诅咒效果，持续6回合。

诅咒效果

诅咒有3种，分别作用于魔物、召唤师和世界，能够对许多方面造成影响。

通过使用法术或者借助魔物的能力，可以给魔物附加一种诅咒效果。跟瞬间法术不同，诅咒的效果是持续性的。原有的诅咒可以被新的诅咒覆盖，当魔物被破坏、移动或者交换时，诅咒就会消失。另外，一些法术、魔物能力也可以将诅咒消除。

能力与条件

在卡牌信息里可以看到魔物的能力和物品的作用，常见的能力关键词列表如下。

多种能力之间以分号隔开，而其中写在方括号“[ ]”里面的则是该能力发动的必要条件。多个条件并列的时候（比如几个属性图标同时出现），只要满足其中一个条件，即可发动对应的能力。条件之内有中点“・”隔开的话，中点前为条件，中点后为效果。



▲在战斗中显示了发动的能力。

关键词	效果说明
アイテムクリーチャー	可以当作魔物或者物品来使用。作为物品时，将该卡牌的 ST、MHP 相加，并且发动其能力
援护	可以将手牌的魔物当成物品来使用（ST 和 HP 分别相加）
应援	场上只要是符合条件的魔物（自身除外），其 ST 和 HP 在战斗时都会改变
贯通	无视地形效果，直接给予对手的魔物 HP 伤害
感应	当配置特定属性的魔物时，ST 和 HP 会随之改变
强打	战斗时给予对手的伤害变成 1.5 倍（以攻击时的 ST 计算）
合成	当舍弃特定种类的卡牌作为供品时发动效果，变成其他的魔物
后手	侵略的时候也让对手率先行动
再生	战斗结束时，HP 完全回复
先制	防御时也能率先攻击（双方均有先制时，侵略方先手）
即死	攻击成功时，无视对手的剩余 HP，将其破坏掉
反射	将受到的攻击伤害反弹，自身不受伤害
秘术	可以在法术阶段使用，发动法术效果之后魔物冻结
不屈	使用秘术或领地指令之后也不会冻结
复归	使用后返回手牌或者牌堆
防御型	不能用于侵略，也不能使用领地指令移动
防魔	不会成为单体效果法术的目标，但是会受全体效果法术的影响
卷物强打	卷物攻击的伤害变成 1.5 倍
无效化	战斗中不会受到对手攻击的伤害
HP 效果无效	诅咒：无视影响 HP 和 MHP 的法术效果
ST ドレイン	战斗中降低对手的基本 ST
アイテム盗み	战斗开始时，将对方的物品夺过来使用
アイテム破坏	战斗开始时，破坏对方的物品
遗产	自身被破坏时，使用者会获得魔力或者卡牌
移动术	诅咒：将目标召唤师的骰子设为 5 点

关键词	效果说明
移动不可	诅咒：无法使用领地指令来移动魔物
永久能力值交换	战斗结束时，将对手的 ST 和 HP 交换，效果持续到魔物回归手牌
远隔移动	诅咒：可以移动到远处的空地
援护吸収	战斗开始时，将援护魔物的 HP 加到自己的 MHP 之中。效果持续到魔物回归手牌
カード取得	攻击成功或者战斗结束时，使用者抽卡
カード破坏	使用者随机破坏 1 张手牌
下位侵略不可	世界诅咒：所有召唤师都不能侵略比自己名次低的召唤师之领地
拟态	能获得除了自身属性以外的属性之地形效果
基本能力值変化	战斗结束时，魔物自身的基本 ST 或 MHP 上升
逆袭	被破坏时，战斗对手的 HP 减少
强制移动	物品效果：攻击成功时，如果未能破坏战斗对手，则自身飞到随机的空地上
强制停止	诅咒：让路过的召唤师停在该领地上
强制変化	将战斗对手变成特定的魔物
金属化	诅咒：战斗中，获得普通攻击无效化的能力，但无法使用防具
コスト上升	世界诅咒：根据卡牌的稀有度改变消耗的魔力（S：1.5 倍，R、E：2 倍）
コマンド成长	诅咒：在该领地升级土地或者改变地形属性时，MHP+20
自坏	战斗开始时或结束时，自身被破坏
死者复活	自身被破坏时，变身为特定的魔物复活
缩小术	诅咒：赋予秘术能力（对象魔物的 MHP−10）
召唤条件解除	世界诅咒：配置魔物时，无视魔力以外的使用条件
赏金首	诅咒：被诅咒的魔物无法使用领地指令来移动和交换，使用武器将其破坏时获得 300G
侵略不可	召唤师诅咒：无法进行侵略
衰弱	战斗结束时，ST 或 HP 减少
衰弱（咒い）	诅咒：战斗结束时，基本 HP 减少 MHP 的一半
スペル不可	召唤师诅咒：无法使用法术
制限解除	召唤师诅咒：可以无视魔物的物品限制和配置限制
生命力	召唤师诅咒：魔物和物品卡的使用魔力变为 0G，使用法术卡之后法术无效，该诅咒消失
战斗行动不可	诅咒：无法攻击或使用物品，能力也无法发动
战斗后破坏	诅咒：战斗结束时会被破坏
战斗能力不可	诅咒：战斗中除了该效果以外的能力或效果都不会发动
属性変化	物品效果：战斗中将魔物变成特定的属性
代偿	自身破坏的时候，使用者失去魔力
ダイスn	召唤师诅咒：下一次移动的步数为 n
ダウン状态変化	改变战斗对手的冻结状态
他属性连锁	世界诅咒：火与地属性，水与风属性的领地发生连锁
蓄魔步行	召唤师诅咒：骰子数字变为 2 ~ 4，使用者每次投掷时获得 50G
地形效果（咒い）	诅咒：无视自身或土地的属性，获得地形效果
地形效果无效	诅咒：无法获得地形效果
通行料 1.5 倍	诅咒：通行费变为 1.5 倍
通行料 1/2	诅咒：通行费变为一半
通行料 200	召唤师诅咒：领地的通行费变为 200G
通行料便乘	诅咒：使用者获得其他召唤师得到的通行费的一半
通行料无效	召唤师 / 魔物诅咒：不能收取通行费
同种相杀	世界诅咒：战斗开始时，与参战魔物相同的魔物配置了 2 只以上的话，参战魔物被破坏
特定能力不可	世界诅咒：无法发动特定能力（秘术、自破坏时、战斗终了时）
土地破坏	战斗结束等情况下，土地等级下降
土地变性	敌方被破坏时，改变战斗时的领地属性
土地变性无效	世界诅咒：所有领地不受地形变化或者等级下降的效果影响（领地指令除外）
土地レベルアップ	战斗结束时，土地等级上升
2 段攻击	攻击变成 2 连击
能力值 +20（−20）	诅咒：战斗中 ST 和 HP 相应增减
能力值置换	战斗中将自己的能力值变成其他值
能力值不定	诅咒：战斗中，ST 和 HP 变成 10 ~ 70 的随机值
能力值变化	战斗中，自己的能力值发生增减
爆发罠	诅咒：召唤师停止时，失去当前魔力的 40%，该领地的魔物 HP−20
繁殖	战斗对手攻击成功时，战斗结束时将特定的魔物配置在随机的空地上
不屈（咒い）	诅咒：获得“不屈”能力
复活	自身破坏时，返回手牌
复归	使用后回到手牌或卡组等指定的位置
平和	诅咒：不会被侵略，通行费变为 0G
变身	暂时或者永久地变成别的魔物
防魔（咒い）	召唤师 / 魔物诅咒：不能成为单体效果法术的对象
防魔壁	不能成为单体效果法术的对象，相当于防御型
步行逆转	召唤师诅咒：移动时逆向行进
抹消	敌方被破坏时，其卡牌从对手的手牌和卡组中抹除
魔力获得	使用者获得魔力
魔力结界	诅咒：获得普通攻击无效化的能力，战斗结束时，该魔物的使用者从对手召唤师处夺取 100G
魔力夺取术	诅咒：赋予秘术能力（使用者从对象召唤师处夺取当前魔力的 10%）
魔力盗み	从对手召唤师身上夺取魔力
道连れ	该魔物的 HP 低于特定值时，或者被破坏时，将战斗双方都破坏掉
密命	法术能力：其他召唤师无法看到该法术卡的正面内容



3DS	智龙迷城 × 神之章・龙之章		GungHo
パズドラクロス 神の章・龙の章		日版	1人
2016年7月28日	无对应周边		5104日元
RPG	角色扮演		本文对应游戏版本：1.10

说到《智龙迷城》相信大家都不会陌生，这款手游自2012发售以来就一直保持超高的人气，到现在依然热度不减，还发展到了各个领域，其中就包括了掌机。本作是系列第三次登陆掌机的作品，和之前的《智龙迷城Z》一样，这次的游戏类型也是RPG，玩家在体验原汁原味的转珠战斗要素同时，还可以享受到自由探索的冒险部分。

文 乌冬 美编 sienna

系统详解

基本玩法

游戏由冒险和战斗两个部分构成，冒险部分和一般的RPG一样，玩家到达特定地点触发剧情，再到迷宫里打倒BOSS，并且游戏为玩家提供了亲切的导航，触发剧情的地点和迷宫都会显示一个黄色的书本标志，只要全程跟着标志走就不会迷路。主角的行动除了可以用按键操作外，点住下屏代表主角的箭头并拖曳也能移动，单击主角的箭头为调查或对话。

战斗部分和手游版一样为消除游戏，3DS下屏显示的是布满转珠的盘面，转珠分为红、蓝、绿、黄、紫五种颜色，依次对应火、水、木、光、暗五种属性，消去转珠就能让对应属性的怪物攻击，另外还有一种心形的转珠，消去能回复HP。

战斗时一次行动只能操作一个转珠，点住并移动这个转珠可同时改变其他转珠的排列，当同一种颜色的3个转珠纵向或横向连成一线时就能将其消除，如果能连续消去多组转珠的话还能形成Combo，这样对敌人造成的伤害也会跟着提升，另外如果就能将5个相同颜色的转珠连成一线消除，原本的单体攻击还能升级为全体攻击。要注意的是操作转珠有时间限制，如何在限制时间内消除尽量多的转珠是游戏最要下工夫的地方。



交叉攻击

当消除的转珠达到7 Combo时就会出现被闪闪发亮的×转珠，之后把这个×转珠消除的话就能使出交叉攻击（クロスアタック），使当前的Combo加2，是提高输出的有效手段之一，不妨多多利用。

怪物

怪物是战斗的主力，只有队伍中有相应属性的怪物时消除转珠才能发动攻击，否则消除再多的转珠也是白搭。怪物有火、水、木、光、暗五种属性，前三者相克关系为火→木→水→火，后者的光和暗相互克制，掌握好属性相克关系能让战斗更有效率。

获得

怪物获得的方法有两种，一种是战斗获得，除了部分BOSS和属于别人的怪物外，战斗胜利后有一定几率获得该怪物。第二种是在扭蛋屋（**ガチャドラカウンター**）抽扭蛋获得，扭蛋分为D、银、金、白黑四种，需要消耗对应的**メダル**，其中金扭蛋出的怪物最好。





育成

怪物可以在怪物研究所（**モンスターラボ**）进行育成，包括强化（**きょうか**）、进化（**しんか**）和觉醒（**かくせい**）。身上的怪物满了的话，可以点**ラボボックス**存放进研究所的箱子里，点**うる**还可卖掉不要的怪物。

强化：先选择一个基础怪物，然后再选择作为素材的怪物，都选完后按Y完成强化，根据选择的素材怪物不同，可获得经验值、技能经验值或加成值。经验值能让怪物升级，如果选择的素材怪物是同属性的，还能获得较多的经验值，另外还有专用的经验值素材怪物。技能经验值能让怪物的技能升级，缩短技能的使用时间，一般要选择有同种类的素材怪物才能获得，甚至还有专用的技能经验值素材怪物。加成值是指除了固定的能力外，怪物的能力界面显示在加号后的数值，如果选择的素材怪物是有加成数值

的，那基础怪物还能获得同等的加成值，游戏中还有专用的加成值素材怪物。



▲经验值素材怪物。



▲技能经验值素材怪物。



▲加成值素材怪物。

进化：消耗进化素材，让怪物升级到进阶形态。注意普通进化需要怪物的等级达到最大，究极进化则没有这个要求。

觉醒：使用**かけら**类素材，让怪物习得能力，可习得的能力数量受能力格限制，进化后能力格数量也会增加。

天才型怪物

除了一般怪物外，游戏中还存在一种天才型怪物，这类怪物的特点是加成值的上限比一般怪物要高，不过天才型怪物入手几率非常低，如果碰到就好好培养吧。



附表·进化素材入手一览

名称	对应任务	入手怪物例子
火の番人像	番人のチケット、虹の番人のチケット	フェニックスナイト、烈火のエンテツ、イフリ－ト
水の番人像	番人のチケット、虹の番人のチケット	フェンリルナイト、ブル－トロ－ル、カゲヌエ
木の番人像	番人のチケット、虹の番人のチケット	ドラゴンナイト、森神の芯铁・リョウカク、クニヌエ
光の番人像	番人のチケット、虹の番人のチケット	ヴァ－チェ、カミヌエ、神龙
暗の番人像	番人のチケット、虹の番人のチケット	ダ－クドラゴンナイト、暗狱のメイテツ、冥神の芯铁・ニカク
虹の番人像	虹の番人のチケット、黄金の番人のチケット	焰狮子・ガベリオン、溟狮子・アグリオン、ユミハリノカゲヌエ
黄金の番人像	黄金の番人のチケット	ヤトトノカミヌエ、苍炎の铠骑士・ニム、皇爪机龙・レグルス
进化の赤假面	进化の假面のチケット	フレイムファイタ－、フレイムナイト、レッドデモン
进化の青假面	进化の假面のチケット	アクアファイタ－、アクアナイト、ブル－デモン
进化の绿假面	进化の假面のチケット	ア－スファイタ－、ア－スナイト、グリ－ンデモン
进化の黄假面	进化の假面のチケット	ホワイトファイタ－、ホワイトナイト、イエロ－デモン
进化の紫假面	进化の假面のチケット	ブラックファイタ－、ブラックナイト、パ－プルデモン
朱色の鬼假面	鬼の假面のチケット	フレイムナイト、焰狮子・ガベリオン、炎の魔剑士
苍色の鬼假面	鬼の假面のチケット	アクアナイト、溟狮子・アグリオン、冰の魔剑士
碧色の鬼假面	鬼の假面のチケット	ア－スナイト、树狮子・ファルビオン、岩の魔剑士
黄金の鬼假面	鬼の假面のチケット	ホワイトナイト、天狮子・ゼペリオン、光の魔剑士
紫色の鬼假面	鬼の假面のチケット	ブラックナイト、魔狮子・ジエネリオン、暗の魔剑士
神化の红面	神秘の假面のチケット	レッドイビル、フェニックスナイト・ホムラ、ギガンテス
神化の苍面	神秘の假面のチケット	ブル－イビル、フエンリルナイト・カムイ、苍剑の霸王・ジ－クフリ－ト
神化の碧面	神秘の假面のチケット	グリ－ンイビル、エンシエントドラゴンナイト、碧枪の英雄・ク－フ－リン
神化の金面	神秘の假面のチケット	イエロ－イビル、天空の骑士・ヴァ－チェ、白盾の女神・ヴァルキリ－
神化の黑面	神秘の假面のチケット	パ－プルイビル、カオスドラゴンナイト、ヴァンパイアロ－ド
神秘の假面	神秘の假面のチケット、古代の假面のチケット	ギガンテス、イデア、ムイムイ
古代の苍神面	古代の假面のチケット	翠冰の铠骑士・ミュ－ズ
古代の碧神面	古代の假面のチケット	红岚の铠骑士・デルガド
ドラゴンシ－ド	ドラゴンシ－ドのチケット、ドラゴンフラワ－のチケット、ドラゴンフル－ツのチケット	レッドドラゴン、ブル－ドラゴン、グリ－ンドラゴン
ドラゴンプラント	ドラゴンシ－ドのチケット、ドラゴンフラワ－のチケット、ドラゴンフル－ツのチケット、カラ－ドラゴンフル－ツのチケット	アグドラ－ル、シャ－ドラン、トイケラトプス
ドラゴンフラワ－	ドラゴンフラワ－のチケット、ドラゴンフル－ツのチケット、カラ－ドラゴンフル－ツのチケット	メテオボルケ－ノドラゴン、クリスタルオ－ロラドラゴン、グラビトンア－スドラゴン
ドラゴンフル－ツ	ドラゴンフル－ツのチケット、カラ－ドラゴンフル－ツのチケット	炎龙・ブレイス、海龙・ミズチ、岩龙・アゴン
レッドドラゴンフル－ツ	カラ－ドラゴンフル－ツのチケット	炎龙・ブレイス、穿鲛龙・メガロドラン、角砦龙・フォ－トトイトプス
ブル－ドラゴンフル－ツ	カラ－ドラゴンフル－ツのチケット	海龙・ミズチ、苍龙契士・ガディウス＝アイ、冰碎机龙・アルデバラン
グリ－ンドラゴンフル－ツ	カラ－ドラゴンフル－ツのチケット	岩龙・アゴン、绿龙契士・ガディウス＝レヴ、旋风机龙・カノ－プス
ルビリットのお守り	リットのチケット、ミスリットのチケット	ホノりん、レッドクルル、レッドマジル
サファリットのお守り	リットのチケット、ミスリットのチケット	アワりん、ブル－クルル、ブル－マジル
エメリットのお守り	リットのチケット、ミスリットのチケット	モリりん、グリ－ンクルル、グリ－ンマジル
トパリットのお守り	リットのチケット、ミスリットのチケット	ヒカりん、イエロ－クルル、イエロ－マジル
アメリットのお守り	リットのチケット、ミスリットのチケット	ワルりん、パ－プルクルル、パ－プルマジル
ミスリットのお守り	ミスリットのチケット	メガ・りん系、ギガ・りん系
ダブルビリットのお守り	ダブリットのチケット	メガ・ホノりん、レッドカ－バンクル、炎のアルマジン
ダブサファリットのお守り	ダブリットのチケット	メガ・アワりん、ブル－カ－バンクル、水のアルマジン
ダブエメリットのお守り	ダブリットのチケット	メガ・モリりん、グリ－ンカ－バンクル、木のアルマジン
ダブトパリットのお守り	ダブリットのチケット	メガ・ヒカりん、イエロ－カ－バンクル、光のアルマジン
ダブアメリットのお守り	ダブリットのチケット	メガ・ワルりん、パ－プルカ－バンクル、暗のアルマジン
ダブミスリットのお守り	ダブリットのチケット、エンジェリットのチケット	ギガ・りん系、アルマジン系、红莲华の女杰・エキドナ
エンジェリットのお守り	エンジェリットのチケット	圣兽龙・エンジェリオン、神愈の大天使・ラファエル、地枝の守护神・Ω
デビリットのお守り	エンジェリットのチケット	道化龙・ドラウンジョ－カ－、予见の魔神将・アスタロト、真实の守护神・A
火の宝玉	宝玉のチケット	バ－ンフェニックスナイト・ホムラ、朱雀の化身・レイラン、天导の朱雀・レイラン
水の宝玉	宝玉のチケット	フラッドフエンリルナイト・カムイ、青龙の化身・カリン、命护の青龙・カリン
木の宝玉	宝玉のチケット	エンシエントドラゴンナイト・セロ、玄武の化身・メイメイ、地镇の玄武・メイメイ
光の宝玉	宝玉のチケット	スカイゴッドナイト・ヴァ－チェ、破坏龙・アポカリプス、
暗の宝玉	宝玉のチケット	カオスドラゴンナイト・ヴォイス、白虎の化身・ハク、龙王・ゼロ－グ

魂铠（ソウルアーマー）

本作主角也可以上场作战，并且还有专用的装备——魂铠（ソウルアーマー）。魂铠除了可以提升自己的能力以及使用技能外，还有着强力的领袖技能，能给予怪物能力加成。



获得

魂铠一般通过在魂铠商店（ソウルアーマーストア）制作（つくる）或购买（かう）获得。购买只需花费金钱即可，而制作除了金钱外，还需要用到怪物的灵魂。战斗中把怪物的HP削减到一定程度时会出现捕获槽，此时点击下屏右侧"**キャプチャー**"字样的按钮或者按X键就能进入捕获界面，用高Combo的攻击令捕获槽增长，槽越满捕获几率越大，成功后就能获得怪物的灵魂。但要注意捕获时只有3次攻击机会，如果没能在3次以内捕获怪物就算失败。

加强

在商店里选**パワーアップ**能对魂铠加强，其中强化（**きょうか**）需要用到相同怪物灵魂，可提升魂铠的技能等级，缩短技能的使用时间；进化（**しんか**）和怪物一样，提供特定的素材将升级到进阶形态。

魂铠一览

3DS版御三家

名称	主属性	副属性	领袖技能
オウカ	火	—	火属性攻击力3倍，ドラゴン类型HP变为1.5倍
ロウエン	火	—	火属性攻击力6倍，ドラゴン类型HP变为1.5倍
焦尾	火	光	火属性攻击力10倍，ドラゴン类型HP变为2倍
大灼热	火	光	火属性攻击力15倍，ドラゴン类型HP变为2倍
ミズハ	水	—	水属性攻击力3倍，ドラゴン类型HP变为1.5倍
ミズアラシ	水	—	水属性攻击力6倍，ドラゴン类型HP变为1.5倍
水刀	水	暗	水属性攻击力10倍，ドラゴン类型HP变为2倍
剑冰山	水	暗	水属性攻击力15倍，ドラゴン类型HP变为2倍
エンジェ	木	—	木属性攻击力3倍，ドラゴン类型HP变为1.5倍
トリハヤテ	木	—	木属性攻击力6倍，ドラゴン类型HP变为1.5倍
风翼	木	水	木属性攻击力10倍，ドラゴン类型HP变为2倍
碧辻风	木	水	木属性攻击力15倍，ドラゴン类型HP变为2倍

手游版御三家

名称	主属性	副属性	领袖技能
ティラ	火	—	火属性攻击力2倍
ティラノス	火	—	火属性攻击力4倍
爆炎龙	火	火	火属性攻击力6倍、回复力1.5倍
プレシィ	水	—	水属性攻击力2倍
プレシオス	水	—	水属性攻击力4倍
冰块龙	水	水	水属性攻击力6倍、回复力1.5倍
ブラッキィ	木	—	木属性攻击力2倍
ブラキオス	木	—	木属性攻击力4倍
大花龙	木	木	木属性攻击力6倍、回复力1.5倍

りん系

名称	主属性	副属性	领袖技能
ホノりん	火	—	火属性攻击力1.5倍
メガ・ホノりん	火	—	火属性攻击力2倍
ギガ・ホノりん	火	—	攻击类型攻击力4倍
アワりん	水	—	水属性攻击力1.5倍
メガ・アワりん	水	—	水属性攻击力2倍
ギガ・アワりん	水	—	体力类型攻击力4倍
モリりん	木	—	木属性攻击力1.5倍
メガ・モリりん	木	—	木属性攻击力2倍
ギガ・モリりん	木	—	バランス类型攻击力4倍
ヒカりん	光	—	光属性攻击力1.5倍
メガ・ヒカりん	光	—	光属性攻击力2倍
ギガ・ヒカりん	光	—	回复类型攻击力4倍
ワルりん	暗	—	暗属性攻击力1.5倍
メガ・ワルりん	暗	—	暗属性攻击力2倍
ギガ・ワルりん	暗	—	恶魔类型攻击力4倍

魔剑士系

名称	主属性	副属性	领袖技能
炎の魔剑士	火	—	バランス类型攻击力和回复力2倍
フェニックスナイト	火	—	バランス和神类型攻击力4倍、回复力2倍
ホムラ	火	—	バランス和神类型攻击力6倍、回复力2倍
バーンフェニックス	火	火	バランス和神类型攻击力9倍、回复力4倍
冰の魔剑士	水	—	バランス类型攻击力和回复力2倍
フェンリルナイト	水	—	バランス和恶魔类型攻击力4倍、回复力2倍
カムイ	水	—	バランス和恶魔类型攻击力6倍、回复力2倍
フラッドフェンリルナイト	水	水	バランス和恶魔类型攻击力9倍、回复力4倍
岩の魔剑士	木	—	バランス类型攻击力和回复力2倍
ドラゴンナイト	木	—	バランス和ドラゴン类型攻击力4倍、回复力2倍
エンシェントドラゴンナイト	木	—	バランス和ドラゴン类型攻击力6倍、回复力2倍
セロ	木	木	バランス和ドラゴン类型攻击力9倍、回复力4倍
光の魔剑士	光	—	バランス类型HP变为1.5倍、攻击力2倍
ヴァーチェ	光	—	バランス和神类型HP变为1.5倍、攻击力4倍
天空の骑士	光	—	バランス和神类型HP变为2倍、攻击力6倍
スカイゴッドナイト	光	光	バランス和神类型HP变为2倍、攻击力9倍
暗の魔剑士	暗	—	バランス类型HP变为1.5倍、攻击力2倍
ダークドラゴンナイト	暗	—	バランス和ドラゴン类型HP变为1.5倍、攻击力4倍
カオスドラゴンナイト	暗	暗	バランス和ドラゴン类型HP变为2倍、攻击力6倍
ヴォイス	暗	暗	バランス和ドラゴン类型HP变为2倍、攻击力9倍

テツ系

名称	主属性	副属性	领袖技能
エンテツ	火	—	火珠消去4个以上时攻击力3倍，火属性回复力1.5倍
炎神の芯铁	火	—	火珠消去6个以上时攻击力4倍，攻击类型攻击力和回复力2倍
红莲の逆刃	火	火	火珠消去6个以上时攻击力6倍，攻击类型攻击力和回复力2倍
シンテツ	木	—	木珠消去4个以上时攻击力3倍，木属性回复力1.5倍
森神の芯铁	木	—	木珠消去6个以上时攻击力4倍，攻击类型攻击力和回复力2倍
真罗の诸刃	木	木	木珠消去6个以上时攻击力6倍，攻击类型攻击力和回复力2倍
メイテツ	暗	—	暗珠消去4个以上时攻击力3倍，暗属性回复力1.5倍
冥神の芯铁	暗	—	暗珠消去6个以上时攻击力4倍，攻击类型攻击力和回复力2倍
炼狱の乱刃	暗	暗	暗珠消去6个以上时攻击力6倍，攻击类型攻击力和回复力2倍

ヌエ系

名称	主属性	副属性	领袖技能
カミヌエ	光	—	光珠消去5个以上时攻击力5倍
ヤトトノカミヌエ	光	—	光珠消去6个以上时攻击力4倍，攻击类型攻击力和回复力2倍
ヤマツカミノミコ	光	光	光珠消去6个以上时攻击力6倍，攻击类型攻击力和回复力2倍
カゲヌエ	水	—	水珠消去5个以上时攻击力5倍。
ユミハリノカゲヌエ	水	—	水珠消去6个以上时攻击力4倍，攻击类型攻击力和回复力2倍
ユミツカミノミコ	水	水	水珠消去6个以上时攻击力6倍，攻击类型攻击力和回复力2倍
クニヌエ	木	—	木珠消去5个以上时攻击力5倍。
ヨホトケノクニヌエ	木	—	木珠消去6个以上时攻击力4倍，攻击类型攻击力和回复力2倍
ヨミツカミノミコ	木	木	木珠消去6个以上时攻击力6倍，攻击类型攻击力和回复力2倍

玩具龙系

名称	主属性	副属性	领袖技能
アグドラール	火	—	火属性攻击力 1.5 倍，受到火和木属性的攻击时伤害减少 20%
フレアドラール	火	—	火属性攻击力 4 倍，受到火和木属性的攻击时伤害减少 50%
灼爪龙	火	木	火属性攻击力 6 倍，受到火和木属性的攻击时伤害减少 75%
シャードラン	水	—	水属性攻击力 1.5 倍，受到水和火属性的攻击时伤害减少 20%
メガロドラン	水	—	水属性攻击力 4 倍，受到水和火属性的攻击时伤害减少 50%
穿鲛龙	水	火	水属性攻击力 6 倍，受到水和火属性的攻击时伤害减少 75%
トイケラトプス	木	—	木属性攻击力 1.5 倍，受到木和水属性的攻击时伤害减少 20%
フォートトイトプス	木	—	木属性攻击力 4 倍，受到木和水属性的攻击时伤害减少 50%
角砦龙	木	水	木属性攻击力 6 倍，受到木和水属性的攻击时伤害减少 75%
フェアリオン	光	—	光属性攻击力 1.5 倍，受到光和木属性的攻击时伤害减少 20%
エンジェリオン	光	—	光属性攻击力 4 倍，受到光和木属性的攻击时伤害减少 50%
圣兽龙	光	木	光属性攻击力 6 倍，受到光和木属性的攻击时伤害减少 75%
ピエドラウン	暗	—	暗属性攻击力 1.5 倍，受到暗和水属性的攻击时伤害减少 20%
ドラウンジョーカー	暗	—	暗属性攻击力 4 倍，受到暗和水属性的攻击时伤害减少 50%
道化龙	暗	水	暗属性攻击力 6 倍，受到暗和水属性的攻击时伤害减少 75%

回复娘系

名称	主属性	副属性	领袖技能
ナーガ	火	—	HP50%以上攻击力 3 倍
エキドナ	火	—	HP50%以上攻击力 4 倍，回复类型 HP 变为 2 倍
红莲的女帝	火	—	HP50%以上攻击力 6 倍，回复类型 HP 变为 2 倍
红莲华的女杰	火	火	HP50%以上攻击力 9 倍，回复类型 HP 变为 2 倍
マーメイド	水	—	水属性攻击力 1.5 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 10%
セイレーン	水	—	水属性攻击力 4 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 15%
大海の歌姬	水	—	水属性攻击力 6 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 20%
绵津见の歌姬	水	水	水属性攻击力 8 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 20%
ドリヤード	木	—	木属性攻击力 1.5 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 10%
アルラウネ	木	—	木属性攻击力 4 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 15%
大树の精灵	木	—	木属性攻击力 6 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 20%
神创树の精灵	木	木	木属性攻击力 8 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 20%
キューピッド	光	—	光属性攻击力 1.5 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 10%
エンジェル	光	—	光属性攻击力 4 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 15%
天空の使徒	光	—	光属性攻击力 6 倍，转珠消去时、回复最大 HP 的 20%
圣天地の守神	光	光	回复类型 HP 变为 4 倍、攻击力 8 倍
サキュバス	暗	—	暗属性攻击力 1.5 倍，转珠操作时间延长 3 秒
リリス	暗	—	暗属性攻击力 4 倍，转珠操作时间延长 3 秒
常夜の魔女	暗	—	暗属性攻击力 6 倍，转珠操作时间延长 3 秒
漆黑夜の魔姬	暗	暗	暗属性攻击力 6 倍，转珠操作时间延长 5 秒

攻击态势系

名称	主属性	副属性	领袖技能
タイタン	火	—	受到致命攻击时 HP 剩下 1，火属性攻击力 1.5 倍
ギガンテス	火	—	受到致命攻击时 HP 剩下 1，火属性攻击力 4 倍
刚腕の巨人	火	—	受到致命攻击时 HP 剩下 1，火属性攻击力 6 倍
刚腕无双	火	光	受到致命攻击时 HP 剩下 1，火属性攻击力 6 倍、回复力 1.5 倍
ベルセルク	水	—	体力类型攻击力 3 倍、回复力 1.5 倍
苍剑の覇王	水	—	体力类型攻击力 6 倍、回复力 1.5 倍
苍覇王	水	水	体力类型攻击力 9 倍、回复力 2 倍
破龙皇帝	水	火	体力类型攻击力 12 倍、回复力 1.5 倍
ハイランダー	木	—	バランス类型 HP 变为 1.5 倍、攻击力 3 倍

名称	主属性	副属性	领袖技能
碧枪の英雄	木	—	バランス类型 HP 变为 1.5 倍、攻击力 6 倍
大英雄	木	木	バランス类型 HP 变为 2 倍、攻击力 9 倍
王狼英雄	木	暗	バランス类型 HP 变为 2 倍、攻击力 12 倍
ワルキューレ	光	—	回复类型攻击力 4 倍
白盾の女神	光	—	回复类型攻击力 6 倍，光珠连接 6 个以上时攻击力 1.5 倍
战乙女	光	光	回复类型攻击力 8 倍，光珠连接 6 个以上时攻击力 1.5 倍
蔷薇战神	光	木	回复类型攻击力 9 倍，光珠连接 6 个以上时攻击力 1.5 倍
神命姬神	光	木	回复类型攻击力 9 倍，使用技能时攻击力 1.5 倍
ヴァンパイア	暗	—	バランス类型攻击力 4 倍
ヴァンパイアロード	暗	—	バランス类型攻击力 6 倍，暗珠连接 6 个以上时攻击力 1.5 倍
魔王	暗	—	バランス类型攻击力 8 倍，暗珠连接 6 个以上时攻击力 1.5 倍
暗黑魔王	暗	水	バランス类型攻击力 9 倍，暗珠连接 6 个以上时攻击力 1.5 倍

晚成龙系

名称	主属性	副属性	领袖技能
イフリート	火	—	火属性的 HP 变为 1.5 倍、攻击力 4 倍
苍炎星	火	水	火属性和水属性的 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍
碧炎星	火	木	火属性和木属性的 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍
リヴァイアサン	水	—	水属性的 HP 变为 1.5 倍、攻击力 4 倍
碧冰星	水	木	水属性和木属性的 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍
红冰星	水	火	水属性和火属性的 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍
ファフニール	木	—	木属性的 HP 变为 1.5 倍、攻击力 4 倍
红树星	木	火	木属性和火属性的 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍
苍树星	木	水	木属性和水属性的 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍
神龙	光	—	光属性的 HP 变为 1.5 倍、攻击力 4 倍
光天双极	光	光	光连接 5 个以上时攻击力上升、最大 9 倍
黑光星	光	暗	光珠属性和暗属性的 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍
ティアマット	暗	—	暗属性的 HP 变为 1.5 倍、攻击力 4 倍
暗天双极星	暗	暗	暗珠连接 5 个以上时攻击力上升、最大 9 倍
辉暗星	暗	光	暗属性和光属性的 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍

西洋神系

名称	主属性	副属性	领袖技能
ミネルヴァ	火	—	火属性攻击力 4 倍，受到火属性的攻击时伤害减少 50%
战女神	火	火	火属性攻击力 4 倍，受到火属性的攻击时伤害减少 80%
セイントミネルヴァ	火	光	火属性和神类型攻击力 9 倍，受到火和光属性的攻击时伤害减少 80%
カオスミネルヴァ	火	暗	火属性和恶魔类型攻击力 9 倍，受到火和暗属性的攻击时伤害减少 80%
ネプチューン	水	—	水属性攻击力 4 倍，受到水属性的攻击时伤害减少 50%
海王神	水	水	水属性攻击力 4 倍，受到水属性的攻击时伤害减少 80%
ヘブンズネプチューン	水	光	水属性和神类型攻击力 9 倍，受到水和光属性的攻击时伤害减少 80%
ディープネプチューン	水	暗	水属性和恶魔类型攻击力 9 倍，受到水和暗属性的攻击时伤害减少 80%
セレス	木	—	木属性攻击力 4 倍，受到木属性的攻击时伤害减少 50%
丰穰神	木	木	木属性攻击力 4 倍，受到木属性的攻击时伤害减少 80%
ホーリーセレス	木	光	木属性和神类型攻击力 9 倍，受到木和光属性的攻击时伤害减少 80%
ダークセレス	木	暗	木属性和恶魔类型攻击力 9 倍，受到木和暗属性的攻击时伤害减少 80%
ヴィーナス	光	—	光属性攻击力 4 倍，受到光属性的攻击时伤害减少 50%
慈爱神	光	光	光属性攻击力 4 倍，受到光属性的攻击时伤害减少 80%
コスモスヴィーナス	光	光	光属性和神类型攻击力 12 倍，受到光属性的攻击时伤害减少 80%
カルマヴィーナス	光	暗	光属性和恶魔类型攻击力 9 倍，受到光和暗属性的攻击时伤害减少 80%
ハーデス	暗	—	暗属性攻击力 4 倍，受到暗属性的攻击时伤害减少 50%
冥界神	暗	暗	暗属性攻击力 4 倍，受到暗属性的攻击时伤害减少 80%
アークハーデス	暗	光	光属性和神类型攻击力 9 倍，受到暗和光属性的攻击时伤害减少 80%
エルダーハーデス	暗	暗	光属性和恶魔类型攻击力 12 倍，受到光属性的攻击时伤害减少 80%

日本神系

名称	主属性	副属性	领袖技能
カグツチ	火	—	HP80%以上时火属性攻击力 4 倍
ヒノカグツチ	火	火	HP80%以上时火属性攻击力 6 倍
煌炎蛇神	火	光	HP80%以上时火属性攻击力 6 倍，ドラゴン类型攻击力 5 倍
焰狱蛇神	火	暗	HP80%以上时火属性攻击力 6 倍，攻击类型攻击力 5 倍
オロチ	水	—	神类型攻击力 4 倍，受到致命攻击时有可能不死
ヤマタノオロチ	水	水	神类型攻击力 6 倍，受到致命攻击时有可能不死
八门龙神	水	水	神类型攻击力 9 倍，受到致命攻击时有可能不死
八相龙神	水	火	HP80%以下时神类型攻击力 12 倍，受到致命攻击时有可能不死
スサノオ	木	—	神类型攻击力 4 倍，受到伤害减少 20%
スサノオノミコト	木	木	神类型攻击力 6 倍，受到伤害减少 30%
讨龙岚神	木	木	神和バランス类型 HP 变为 2 倍、攻击力 9 倍，受到伤害减少 30%
斩魔闪神	木	光	神和攻击类型攻击力 9 倍、回复力 2 倍，受到伤害减少 30%
アマテラス	光	—	神类型攻击力 4 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 15%
アマテラスオオカミ	光	光	神类型攻击力 9 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 15%
光临舞神	光	光	神类型攻击力 9 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 20%
瑞光舞神	光	暗	攻击类型攻击力 12 倍，转珠消去时回复最大 HP 的 15%
ヨミ	暗	—	神类型攻击力 4 倍，转珠操作时间延长 6 秒
ツクヨミ	暗	暗	神类型攻击力 6 倍，转珠操作时间延长 10 秒
晓暝咏神	暗	光	光属性攻击力 12 倍，转珠操作时间延长 10 秒
夜想咏神	暗	暗	神类型攻击力 9 倍，转珠操作时间延长 10 秒

新日本神系

名称	主属性	副属性	领袖技能
アメノウズメ	火	—	HP80%以上时火属性攻击力 8 倍
技芸の女神	火	火	HP80%以上时火属性攻击力 12 倍
岩户の芸女神	火	火	火属性的 HP2 倍，HP80%以上时火属性攻击力 16 倍
荒立の芸女神	火	水	火属性回复力 2 倍，HP80%以上时火属性攻击力 16 倍
ウミサチヤマサチ	水	木	水、木、光、暗同时攻击时攻击力 20 倍
渔猎の神	水	木	水、木、光、暗同时攻击时攻击力 25 倍
护惠の神	水	木	水、木、光、暗同时攻击时攻击力 30 倍，神类型 HP 和回复力 1.5 倍
纽带の神	水	暗	水、木、光、暗同时攻击时攻击力 40 倍
クシナダヒメ	木	—	3 Combo 以上时攻击力上升、最大 10 倍
稻田の女神	木	木	3 Combo 以上时攻击力上升、最大 10 倍，神类型攻击力 1.5 倍
献身の巫女神	木	木	3 Combo 以上时攻击力上升、最大 10 倍，神类型攻击力和回复力 2 倍
护灵の巫女神	木	火	3 Combo 以上时攻击力上升、最大 10 倍，使用技能时、神类型攻击力 3 倍
イザナギ	光	—	HP80%以上时神类型攻击力 6 倍
皇祖の神	光	光	HP80%以上时神类型攻击力 9 倍
天道の皇祖神	光	光	神类型回复力 2 倍，HP80%以上时神类型攻击力 16 倍
祓户の皇祖神	光	水	神类型 HP 变为 2 倍，HP80%以上时神类型攻击力 16 倍
オオクニヌシ	暗	—	6 Combo 以上时攻击力 12 倍
国造の神	暗	暗	6 Combo 以上时攻击力 16 倍
漫游の国造神	暗	火	暗属性回复力 2 倍，6 Combo 以上时攻击力 16 倍
仁德の国造神	暗	木	暗属性 HP2 倍，6 Combo 以上时攻击力 16 倍

埃及神系

名称	主属性	副属性	领袖技能
ホルス	火	—	4 色以上同时攻击时攻击力 12 倍
炎隼神	火	火	4 色以上同时攻击时攻击力 16 倍
白光炎隼神	火	光	4 色以上同时攻击时攻击力 16 倍、5 色攻击力 22 倍，使用技能时、攻击力和回复力 1.5 倍
焦热炎隼神	火	火	4 色以上同时攻击时攻击力 16 倍、5 色攻击力 25 倍
イシス	水	—	3 色以上同时攻击时攻击力 5 倍
圣海神	水	水	3 色以上同时攻击时攻击力 9 倍
煌月圣海神	水	光	3 色（含回复）以上同时攻击攻击力上升、5 色 + 回复的同时攻击提升 20 倍
苍月圣海神	水	水	3 色以上同时攻击攻击力上升、5 色同时攻击で 20 倍
バステト	木	—	4 Combo 以上攻击力 4 倍
爱猫神	木	木	5 Combo 以上攻击力上升、最大 16 倍
月下の爱猫神	木	暗	5 Combo 以上攻击力上升、最大 24 倍
白月の爱猫神	木	光	4 Combo 以上攻击力上升、最大 20 倍
ラー	光	—	5 色同时攻击时攻击力 25 倍
太阳神	光	光	5 色同时攻击时攻击力 36 倍
极光太阳神	光	光	5 色（含回复）同时攻击攻击力上升、5 色＋回复的同时攻击提升 64 倍
黑星太阳神	光	暗	5 色同时攻击时攻击力 49 倍
アヌビス	暗	—	10 Combo 以上攻击力 64 倍
冥狼神	暗	暗	10 Combo 以上攻击力 100 倍
天临冥狼神	暗	光	8 Combo 以上攻击力上升、最大 100 倍
狱界冥狼神	暗	暗	10 Combo 以上攻击力 100 倍、暗属性回复力 2 倍

天使系

名称	主属性	副属性	领袖技能
ラファエル	光	—	光属性的 HP 和攻击力 4 倍
神愈の大天使	光	光	光属性的 HP4 倍、攻击力 4 倍、回复力 1.5 倍
救圣の大天使	光	火	光属性的 HP5 倍、攻击力 5 倍、回复力 1.5 倍
救灵の大天使	光	木	光属性的 HP2 倍、攻击力 9 倍、回复力 2 倍
ルシファー	暗	光	暗属性的 HP 和攻击力 4 倍
黎明の炽天使	暗	光	暗属性的 HP4 倍、攻击力 4 倍、回复力 1.5 倍
反逆の炽天使	暗	水	暗属性的 HP5 倍、攻击力 5 倍、回复力 1.5 倍
革新の炽天使	暗	光	暗属性的 HP2 倍、攻击力 9 倍、回复力 2 倍

恶魔系

名称	主属性	副属性	领袖技能
アスタロト	光	—	恶魔类型攻击力 2 倍、回复力 4 倍
予见の魔神将	光	光	恶魔类型攻击力和回复力 4 倍
梦见の魔神将	光	火	恶魔类型 HP 变为 2 倍、攻击力和回复力 4 倍
识占の魔神将	光	木	恶魔类型攻击力 16 倍
堕天使	暗	光	恶魔类型攻击力 4 倍、回复力 2 倍
逆心の神魔王	暗	光	恶魔类型攻击力和回复力 4 倍
天灭の神魔王	暗	水	恶魔类型攻击力 9 倍、回复力 5 倍
冥狱の神魔王	暗	光	恶魔类型 HP 变为 5 倍、攻击力 9 倍

方位神系

名称	主属性	副属性	领袖技能
レイラン	火	—	火、木、光同时攻击时攻击力 9 倍
天导の朱雀	火	火	火、木、光同时攻击时攻击力 12 倍
天树华の朱雀	火	木	火、木、光、回复之中 3 种类消去同时攻击时攻击力 15 倍
煌圣华の朱雀	火	光	火、木、光同时攻击时攻击力 15 倍，使用技能时、攻击力 1.5 倍
カリン	水	—	水、木、暗同时攻击时攻击力 9 倍
命护の青龙	水	水	水、木、暗同时攻击时攻击力 12 倍
守护命の青龙	水	木	水、木、暗、回复之中 3 种类消去同时攻击时攻击力 15 倍
破邪命の青龙	水	暗	水、木、暗同时攻击时攻击力 15 倍，使用技能时、攻击力 1.5 倍
メイメイ	木	—	木、光、暗同时攻击时攻击力 9 倍
地镇の玄武	木	木	木、光、暗同时攻击时攻击力 12 倍
冥应守の玄武	木	暗	木、光、暗、回复之中 3 种类消去同时攻击时攻击力 15 倍
道明守の玄武	木	光	木、光、暗同时攻击时攻击力 15 倍，使用技能时、攻击力 1.5 倍
サクヤ	光	—	火、水、木、同时攻击时攻击力 20 倍
极光の麒麟	光	光	火、水、木、光同时攻击时攻击力 25 倍
圣煌天の麒麟	光	光	火、水、木、光同时攻击时攻击力 40 倍
圣焰天の麒麟	光	火	火、水、木、光同时攻击时攻击力 30 倍，神类型 HP 和回复力 1.5 倍
ハク	暗	—	火、水、暗同时攻击时攻击力 9 倍
灵护の白虎	暗	暗	火、水、暗同时攻击时攻击力 12 倍
灭炎爪の白虎	暗	火	火、水、暗、回复之中 3 种类消去同时攻击时攻击力 15 倍
退魔爪の白虎	暗	暗	火、水、暗同时攻击时攻击力 15 倍，使用技能时、攻击力 1.5 倍

机械龙系

名称	主属性	副属性	领袖技能
ベテルギウス	火	火	火属性攻击力 16 倍
アルデバラン	木	水	水属性攻击力 16 倍
カノープス	木	木	木属性攻击力 16 倍
ゴッドカノープス	木	光	木属性攻击力 16 倍、神类型回复力 1.5 倍
レグルス	光	光	光属性攻击力 16 倍
ハダル	暗	暗	暗属性攻击力 16 倍
デモンハダル	暗	火	暗属性攻击力 16 倍、恶魔类型回复力 1.5 倍

智龙迷城 Z 系

名称	主属性	副属性	领袖技能
アニマ	火	—	ドラゴン类型 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍
幻影龙	火	暗	ドラゴン类型 HP 变为 2 倍、攻击力 9 倍
凶灾的幻影龙	火	暗	ドラゴン类型 HP 变为 2 倍、攻击力 9 倍，使用技能时、攻击力 2 倍

名称	主属性	副属性	领袖技能
ナダレ	水	—	暗属性和水属性攻击力 6 倍
コキュートス	水	水	暗属性和水属性攻击力 9 倍
豪雪の凶兽帝	水	水	暗属性和水属性攻击力 9 倍，使用技能时、攻击力 2 倍
アヴァロンドレイク	木	—	木属性和神类型 HP4 倍、攻击力 6 倍
守护龙	木	光	木属性和神类型 HP4 倍、攻击力 9 倍
天空の守护龙	木	光	木属性和神类型 HP4 倍、攻击力 9 倍，木连接 6 个以上时攻击力 2 倍
アポカリプス	光	—	ドラゴン类型的 HP 和回复力 1.5 倍、攻击力 6 倍
破坏龙	光	光	ドラゴン类型的 HP 和回复力 1.5 倍、攻击力 9 倍
残光の破坏龙	光	光	ドラゴン类型的 HP 和回复力 2．5 倍、攻击力 9 倍
カースドラゴン	暗	—	HP50%以上ドラゴン类型攻击力 9 倍
不死龙	暗	暗	HP50%以上ドラゴン类型攻击力 12 倍
祸乱の不死龙	暗	暗	HP50%以上ドラゴン类型攻击力 18 倍
ドラゴン・サムライ	暗	—	ドラゴン类型攻击力 6 倍
ドラゴン・ショウグン	暗	暗	ドラゴン类型攻击力 9 倍
破军	暗	暗	ドラゴン类型攻击力 16 倍

メタトロン

名称	主属性	副属性	领袖技能
メタトロン	光	—	HP80%以上回复类型攻击力 12 倍
神辉の代行者	光	光	光属性攻击力 1.5 倍，HP80%以上回复类型攻击力 12 倍
神书の管理者	光	水	光属性的攻击力和回复力 2 倍，HP50%以上回复类型攻击力 12 倍
伪典の审理者	暗	水	暗属性的 HP 和攻击力 2 倍，HP50%以下攻击力 16 倍

オーディン系

名称	主属性	副属性	领袖技能
オーディン	木	—	HP 最大时受到攻击时伤害减少 80%
觉醒オーディン	木	光	HP 最大时受到攻击时伤害减少 80%，转珠消去时最大 HP 回复 3%
光枪の魔术神	木	光	HP 最大时受到攻击时伤害减少 80%，转珠消去时最大 HP 回复 5%
秘神	水	—	水属性和神类型 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍
觉醒秘神	水	暗	水属性和神类型 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍，水珠连接 4 个以上时攻击力 1.5 倍
魔枪の秘术神	水	暗	水属性和神类型 HP 变为 3 倍、攻击力 6 倍，水珠连接 4 个以上时攻击力 3 倍
幻神	火	—	火属性和神类型 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍
觉醒幻神	火	暗	火属性和神类型 HP 变为 2 倍、攻击力 6 倍，火珠连接 4 个以上时攻击力 1.5 倍
灭枪の幻术神	火	暗	火属性和神类型 HP 变为 3 倍、攻击力 6 倍，火珠连接 4 个以上时攻击力 3 倍

龙契士系

名称	主属性	副属性	领袖技能
赤龙契士	火	—	回复 2 Combo 以上时攻击力 20 倍
净雷の赤龙契士	火	光	回复 2 Combo 以上时攻击力 25 倍
忘我の赤龙契士	火	光	回复 2 Combo 以上时攻击力 35 倍
青龙契士	水	—	回复 2 Combo 以上时攻击力 20 倍
奏雷の青龙契士	水	火	回复 2 Combo 以上时攻击力 25 倍
忘想の绿龙契士	水	火	回复 2 Combo 以上时攻击力 35 倍
绿龙契士	木	—	回复连接 6 个以上时攻击力 20 倍
刻雷の绿龙契士	木	暗	回复连接 6 个以上时攻击力 25 倍
忘梦の绿龙契士	木	暗	回复连接 3 个以上时攻击力提升，最大 30 倍
黑龙契士	暗	—	回复连接 6 个以上时攻击力 20 倍
灭雷の黑龙契士	暗	水	回复连接 6 个以上时攻击力 25 倍
暴我の黑龙契士	暗	水	回复连接 3 个以上时和攻击力提升，最大 30 倍

ゼローグ系

名称	主属性	副属性	领袖技能
ヘビ－メタルドラゴン	暗	—	ドラゴン类型攻击力 8 倍
ゼローグ	暗	暗	ドラゴン类型 HP 变为 1.5 倍、攻击力 8 倍
黑天の真龙王	暗	暗	ドラゴン类型 HP 变为 4 倍、攻击力 12 倍
不屈の战国龙王	火	暗	HP 减半，ドラゴン类型攻击力 20 倍
不倒の海贼龙王	水	暗	HP 在 99%以下时ドラゴン类型攻击力 18 倍
ゼローグ∞	暗	暗	暗 2 Combo 以上攻击力上升、最大 20 倍
黑天の幻龙王	暗	水	暗 2 Combo 以上攻击力上升、最大 20 倍，ドラゴン类型全能力 1.5 倍

古龙

名称	主属性	副属性	领袖技能
火古龙	火	火	HP50%以上时火属性攻击力 20 倍
水古龙	水	水	HP50%以上时水属性攻击力 20 倍
木古龙	木	木	HP50%以上时木属性攻击力 20 倍

ブレイブX

名称	主属性	副属性	领袖技能
ブレイブXゴッド	光	光	回复 2 Combo 以上时攻击力 9 倍，神 HP 变为 1.5 倍
ブレイブXドラゴン	光	光	回复 2 Combo 以上时攻击力 9 倍，ドラゴン类型 HP 变为 1.5 倍

守护神

名称	主属性	副属性	领袖技能
真实の守护神	暗	木	木和暗同时攻击时攻击力 3 倍，暗 2 Combo 攻击力 7 倍
知惠の守护神	光	火	火和光同时攻击时攻击力 3 倍，光 2 Combo 攻击力 7 倍

降临

名称	主属性	副属性	领袖技能
赤龙唤士	火	暗	ドラゴン和恶魔类型攻击力和回复力 7 倍
神王妃・ヘラ	暗	暗	HP80%以上恶魔类型攻击力 25 倍

奖励系（怪物）

名称	主属性	副属性	领袖技能
超キングゴルドラ	木	—	战斗获得金钱 5 倍，6 Combo 以上攻击力 8 倍
神のホーリーローブ	光	—	神类型 HP 变为 2 倍，攻击力和回复力 4 倍
龙のスケイルアーマー	暗	火	ドラゴン类型 HP 变为 2 倍，攻击力和回复力 4 倍

奖励系（地图）

名称	主属性	副属性	领袖技能
海派	水	—	遇敌率下降，水属性攻击力 8 倍
キングゴルドラ	光	—	战斗获得金钱 3 倍，4 Combo 以上时攻击力 6 倍
ややワル	火	—	遇敌率下降，火属性攻击力 8 倍
ジャッククランタン	暗	—	暗属性攻击力 4 倍
山派	木	—	遇敌率下降，木属性攻击力 8 倍
サンタクロース	光	—	光属性攻击力 4 倍
ふりふり	光	—	遇敌率下降，光属性攻击力 8 倍
真・海派	木	—	遇敌率上升，3 Combo 以上攻击力 4 倍
古き良き	暗	—	遇敌率下降，暗属性攻击力 8 倍
ミスリット	暗	—	战斗获得经验值 2 倍，3 色以上同时攻击时攻击力 2 倍

其他

名称	主属性	副属性	领袖技能
リオレウス	火	—	ドラゴン类型全能力 1.5 倍，火珠连接 4 个以上时攻击力 4 倍
リオレウス・亚种	火	—	ドラゴン类型全能力 1.5 倍，火珠连接 4 个以上时攻击力上升、最大 12 倍
ナルガクルガ	暗	—	ドラゴン类型攻击力 2 倍，暗珠连接 4 个以上时攻击力上升、最大 9 倍
ナルガクルガ・亚种	暗	木	ドラゴン类型攻击力 4 倍，暗珠连接 4 个以上时攻击力上升、最大 9 倍
初代阎魔大王	火	火	火属性攻击力 12 倍，恶魔类型攻击力 1.5 倍
百族の王	木	光	木 2 Combo 攻击力 6 倍，木 3 Combo 以上攻击力 4 倍

菜单说明

へんせい：编成使用的队伍，队伍里可以放入 5 只怪物，由于本作加入了魂铠系统，点击主角的图标还能换不同的魂铠。本作提供了 7 个队伍的位置，玩家可各属性的怪物都编成一队，方便替换。

クエスト：确认任务，除了主线任务（**ストーリー**）外，还有在城镇的任务柜台（**クエストカウンター**）接取的特别任务（**スペシャルクエスト**）。

アイテム：确认身上的道具。

ギルドカード：确认公会卡片。
オプション：更改游戏设定和确认游戏玩法。
モンスターボックス：确认手持怪物。
ドラゴンフライト：使用快捷移动，能快速到达去过的地方。
D-リンク：确认同伴发来的邮件。
ずかん：怪物图鉴。
セーブ：保存游戏进度。

特别任务

在城镇的任务柜台处可接主线以外的特殊任务，特殊任务分为公会任务、奖励任务、配信任务和QR 任务四种，每种的要点如下。
公会任务：可以视为支线任务，和主线一样要挑战迷宫，完成后可获得道具和奖励任务使用的券作为报酬。
奖励任务：需要使用专用的券才能接取，用来入手经验怪、技能经验怪和进化素材。
配信任务：配信的限时任务，难度非常高，一些怪物只能通过配信任务获得。
QR 任务：需要读取 QR 码才能入手的特殊任务。

野外 & 迷宫相关

幻影石像（ファントムロック）

在野外和迷宫里不能使用菜单里的编成功能，如果要编成队伍，只能使用被称为“幻影石像”的设施，还要注意迷宫里的幻影石像只能使用 1 次。

区域 BOSS（グランドボス）& 迷宫主（ヌシ）

在野外可以看到一些徘徊的巨大的怪物，这些怪物就是区域BOSS，区域 BOSS 怪物的实力非常强，属于游戏后期才能挑战的对手，前期遇到的话就绕开它们吧。同样的还有迷宫主，体型没有区域BOSS 那么大，但散发着一股和杂兵怪不一样的气场，同样实力很强，实力不足时还是不要惹。



连锁（チェイン）

迷宫内的遇敌为可见式，当与怪物遭遇时旁边有别的怪物，就会形成连锁，一旁的怪物会与遭遇的怪物合成，令遭遇到的怪物能力加强，如果是有进化形态的怪物还会进化一阶。打败强化后的怪物可以获得较好的掉落道具，而且还会奖励连锁的专用道具，但是要注意有些怪物连锁后能力会大幅提升，要根据自己队伍的强度来连锁，以免打不过。

流程攻略

冒険の旅立ち

主角放暑假乘船去小岛上探望奶奶，不过中途发生了被称为“转珠冲击”的异常现象，并且出现了暴走的怪物，在神秘老人的指引下完成战斗，之后神秘老人表明了自己的龙唤士身分，并告诉主角有成为龙唤士的资质。到达小岛后从奶奶手中获得父亲留下的 D-ギア，接着往北出了小镇前往“水の神殿”（有图标提示的地点），在这里继续掌握游戏的基础。运用学到的知识完成几场战斗后，主角正式成为龙唤士，接着可以选择主角怪，三只怪物分别对应三种属性。

はじめての任务

回到奶奶家后神秘的怪物塔玛祖（タマゾー）也会加入队伍，同时接到第一个任务，任务内容伪讨伐“魔剑士”（根据所选主宠不同属性也不同）。魔剑士同样在小镇北面的平原上，这场战斗需要获得魔剑士的“魂”，先把怪物打倒濒死，然后用“魂キャプチャ－攻击”累积捕获槽，成功捕获就可获得魔剑士的“魂”。回到小镇后会自动进入“魂铠”的制作教学，用刚才获得的魔剑士的“魂”制作对应的魂铠。

新たな出会い

完成“魂铠”的制作教学后接到新的任务，前往北面钟楼二楼的执务室，之前的神秘老人也在这里，原来他是被称为“古老”的顶级龙唤士里的水の古老，这次任务就是来于他，内容为调查“水炎の塔”的怪物异常活动情况。水炎の塔位于小镇的东面，在最深处会遇到 BOSS，用新习得的“交叉攻击”解决它后就能完成任务。

回执务室交代完任务结果就可以回奶奶家了，接着会有村人的新委托——讨伐“高台の花田”的怪物，依照图标到达指示的地方后进入战斗，不过这场战斗的敌人很强，必定战败，这时宿敌兰斯（ランス）登场并轻松解决了怪物。

大海原をてらす宝石

回奶奶家报告委托的结果后，在街上遇到同为龙唤士的恰罗（チャロ），他邀请主人公一起做任务——调查平原东面坏掉的桥。接下来要两人一起行动，战斗为交互式，两人轮流发动攻击。到达桥后遇到修理工，他表示由于灯台故障，运送材料的船没了灯台引导无法靠岸，所以桥也无法修理，为了调查灯台的故障原因，两人接下来需要前往灯台。灯台位于地图西面，不过此时解锁了快捷模式，点击菜单里的“ドラゴンフライト”再点击灯台就能马上到达（之后其他去过地方也可用这个功能快速到达）。

在灯台里了解到由于缺少“光の石”，灯台无法运作，光の石位于灯台北面的“断崖の洞窟”内。断崖の洞窟深处有 BOSS 战，击倒它将光の石带回灯台就可完成任务。

BOSS ハイランダー 木

木属性的 BOSS，用火属性攻击会比较有利，不过战斗一开始 BOSS 会将我方的下屏变黑，需要转珠移动过的地方才能看清，因此第一次攻击可以先将转珠刷过全部地方让下屏恢复，等第二次攻击再正式将它击倒。

ドロップ・インパクト发生

由于发生转珠冲击，主角通过修好的桥来到“キャスケット冰河”，NPC会告诉主角要讨伐的目标为3只ブル－ドラゴン。来到冰河中间就能看到目标，它们的属性为水，使用木属性的怪物能轻松获胜，但要注意它会使用技能将我方的转珠变为水属性，可以放一些水属性怪物以防万一。

一轮の花

恰罗在上一战受伤，出屋外和花店老板对话得知治疗恰罗需要到“冰の花”，冰之花位于冰河的“地吹雪の山”里。在地吹雪の山最深处击倒BOSS就能获得冰之花。

BOSS ベルセルク 水

水属性的BOSS，推荐队伍多放点木属性的怪物。注意BOSS的招式“一刀两断”攻击力很高，要注意回复。

泷つぼのヌシ

恰罗的伤势好转后，公会的会长告知主角冰河里出现了新的迷宫“泷つぼの洞窟”，据说里面有宝物，委托主角去调查。泷つぼの洞窟位于冰河的北面，这里的怪物多以水属性为主，可以用木属性的队伍来攻略，迷宫层数不多，不一会就可来到最深处，不过在这里并没发现宝物，反而遇到了水の古老变成的水古龙，原来这是水の古老给予主角的试练，获胜后获得“水の古老の证”。

BOSS 水古龙 水

BOSS的攻击力很高，普通攻击有1100的伤害，还会把我方的最上方一排的转珠变成水属性，不过2回合才行动1次，注意回复不难取胜。

タイガ－からの挑战

为了参加龙唤士公会举办的大赛，主角需要2个古老の证，击败水の古老已经获得了1个，为了获得另一个，主角来到了“火の街”找火の古老，不过古老暂时外出，在外面寻找古老时遇到了同是龙唤士的泰格（タイガ－），他向主角发起了挑战。出火の街往南来到“アスキヤの遗迹”应约，比赛的内容是击倒迷宫深处的BOSS。注意这个迷宫开始出现钥匙怪物，需要先把钥匙怪物打倒才能用传送点到达下层，同时开启的还有连锁系统，注意要正视自己现阶段的实力来连锁，以免打不过。一路来到迷宫深处解决BOSS就能完成挑战。

BOSS レッドドラゴン 火

BOSS普通攻击有900的伤害，还会将我方的转珠变为火属性，不过HP不多，使用水属性队伍猛攻很快就能获胜。

みんなで龙石さがし

听说古老在北边的发电所，不过来到这里并没找到人，反而被工厂的员工拜托寻找发电用的“龙石”，龙石在发电厂的周边，地图上用红色范围表示，收集完3个后就能完成委托。

ドロップ・インパクト发生

“ラキ火山”发生了转珠冲击，从发电所出来先往西再往南到达，一路来到最深处遇到BOSS。

BOSS メテオボルケ－ノドラゴン 火

还是火属性的BOSS，同样是用水属性的队伍来挑战，不过由于BOSS的技能会将木属性的转珠变为火属性，用火属性的队伍也有不错的效果。

街の明かりをとり戻せ

发电厂的龙石依然不足，导致大规模停电，工厂的员工再次委托主角们帮忙。这次的采集地点是东南面的“龙石の矿山”，并且有泰格同行，注意这个迷宫里不会出现水属性转珠，最好以火属性或光属性来编成队伍，一直来到迷宫最深处打倒BOSS就能完成任务。

BOSS ヴァンパイア ×3 暗

按之前说的以光属性和火属性组成队伍就不难取胜，注意此战还有2个火属性杂兵，连接5个以上转珠发动全体攻击会比较有效率。

エルドラの依赖

回到街上后终于遇到了火の古老，去街上左上角的房子内找她，被她拜托去“ホトリ盆地”收集3个“チクリコの实”。ホトリ盆地要从地图右下角进入，打倒3只目标的怪物就能获得チクリコの实。



祭られし石像



为了调查最近频繁发生的转珠冲击的起因，古老委托主角去调查ホトリ盆地的“炎の神殿”，来到神殿2F会发生剧情，兰斯出现并破坏了保持转珠力平衡的石像，导致周边的怪物暴走。

崩れゆくドロップの力

为了平息怪物的暴走，主角被委托来到ホトリ盆地的“温泉迹の洞窟”进行调查，到达最深处触发BOSS战。

BOSS イフリ－ト 火

火属性的BOSS，一开场会使用技能，将火属性转珠变得容易出现，所以除了水属性怪物，放一些火属性怪物也会比较容易达成连消。

炎の女王

接下来是火の古老的挑战，对战的场所在ホトリ盆地イストウル塔，到达最后一层就能触发BOSS战。

BOSS 火古龙 火

BOSS一开场就会使用技能，5回合内受到的伤害减少20%，可以先保存有利的转珠，等BUFF过了后再一口气击破。注意防御BUFF消除的一定回合之后BOSS还会用攻击BUFF，如果在攻击BUFF下吃下它的攻击非死即伤，一定要抓紧时间击破。

コロシアム出场

获得了“火の古老の证”后和火の古老对话就可前往“コロシアム”参加大赛了。到达后和门口的工作人员对话，接下来要进行3场战斗，对手分别是恰罗、加内特（ガ－ネット）和兰斯，每场战斗前都有准备的时间，准备好后和斗技场门口的工作人员对话。

初赛 チャロ 木

用火属性队伍能轻松获胜，惟一要注意右边的怪物会束缚我方，导致我方怪物无法行动，最好先将其击破。

准决赛 ガ－ネット 光

可以用暗属性的队伍攻略，不过对手不算太强，如果没有也不强求。中间的怪物HP比较多，会被它拖入持久战，等技能累积好了后就用技能一口气解决。

决赛 ランス 水

中间的怪物实力很强，它前期的行动有两种：随机束缚我方2只怪物行动、强制扣我方75%体力的招式，后期则会放伤害很高的大招，不过2回合才行动1次，可以先消灭两边的怪物后再和它耗。推荐用木属性的队伍，并给主力怪物觉醒防束缚的能力，还有队伍的血量最好在6000以上，否则会被它的大招秒掉。

怪しい龙唤士

取得大赛的优胜后来到斗技场门口，公会龙唤士索尼娅（ソニア）会拜托主角调查最近频繁发生的转珠冲击的原因，下一个目的地是“木の街”，准备好后和索尼娅对话即可出发。

在木の街先去正上方的图书馆拜访木の古老，木の古老表示会协助调查，不过自己年事已高，取而代之让自己手下的托利艾（ト－リエ）博士帮忙，在图书馆上层最左边找到博士后，他表示最近“クラブラ山”的怪物有不寻常的骚动。

从木の街出来往西到达クラブラ山，注意这个迷宫开始出现被称为迷宫主（ヌシ）的怪物，这些怪物的实力非常强，不过不会主动攻击玩家，可以等以后有强力的队伍后再来挑战，打败迷宫主有不错的报酬。在迷宫深处遇到了可疑的龙唤士，并且一言不合就开打。

BOSS クリスタルオ－ロラドラゴン 水

BOSS一开场就会使用技能封印我方木属性的怪物，推荐给木属性的怪物装上防封印的能力，又或是用其他属性的队伍挑战，由于BOSS的攻击还会将我方的转珠变为水属性，因此用水属性队伍是不错的选择。

调查的结果是发生转珠冲击的地方都出现过可疑的龙唤士，所以决定以他们为目标展开下一步调查。出了木の街就遇到了可疑的龙唤士，追上她随即发生战斗。胜利后对方继续逃走，追上去会遇到她的同伙，他们报出了自己的身分是“ドミニオン团”，并再次向主角袭来。

BOSS あやしげな女 暗

暗属性的对手，一开场会使用技能缩短我方操作转珠的时间，同时还有将我方转珠变为毒属性的技能，不过整体实力不强，可以轻松取胜。

BOSS あやしげな男 暗・木

暗属性的小怪物不难对付，主要中间的木属性怪物，不仅HP非常多，而且还有减我方6成HP的技能，一定要注意回复，否则有可能会它的技能＋普通攻击的组合带走。

ドロップ・インパクト发生

报告完调查结果后多处地方发生了转珠冲击，索尼娅和主角同行去解决，目的地是地图左上方的“树林の塔”，一路来到最深处进行BOSS战。

BOSS ハ－デス 暗

暗属性的BOSS，开场就会使用技能缩短我方操作转珠的时间，不过有强力的索尼娅在，基本不会苦战。



闻こえない风切り音

转珠冲击导致各地的怪物暴走，托利艾提议修好坏掉的风车，因为风车运作的声音有驱赶怪物的作用。风车位于地图的西边，来到这里知道修理风车需要用到“大树のしずく”，大树のしずく在地图

北面的“日だまりの森”。在最深处遇到ドミニオン团的阻挠，击倒他后获得大树のしずく完成任务。

BOSS ネプチューン 水

防御力非常高的 BOSS，最好以双属性的怪物构成队伍，用较多的攻击次数累积伤害。如果有固定伤害技能的怪物能派上不小用场，还有タマゾ-× ヒノカグツチ的降防技能也不错。

暗跃するドミニオン

回到木の街的图书馆，被公会的龙唤士拜托调查“ムーク溪谷”，穿过地图东面原本被封锁的通道来到ムーク溪谷。一进路口就会接到索尼娅的联络，告知地图中间的“ノルズル神殿”很可疑，果然来到ノルズル神殿的 2F 就遇到了ドミニオン团并发生战斗。

BOSS グラビンアースドラゴン 木

BOSS 开场会封印我方技能 4 回合，并且一定回合后会使用 5 回合内攻击力 2 倍的技能，这样它的普通攻击伤害达 8120，最好在技能封印解除后就使用技能一口气将其击倒，否则给其提升了攻击力的话很容易导致我方团灭。

消えた木の古老

回到木の街的图书馆得知木の古老失踪了，得到情报他的龙形态在“木灵の墓标”出现，不过木灵の墓标被浓雾环绕无法接近，得先去“かすみの树门”将龙神像破坏，这样浓雾才会消失。かすみの树门在ムーク溪谷的中部，击倒深处的 BOSS 后成功破坏龙神像。

BOSS ファルニール 木

前 2 次行动时 BOSS 什么都不会做，直到第 3 次行动会使用提升攻击力 3 倍的技能，要赶在它提升攻击力前将其击倒，否则第 4 次行动就要承受 12180 的伤害，体力不够的队伍会被秒掉。

在木灵の墓标入口处就遇到了ドミニオン团的截击，解决后来到最深处遇到了被ドミニオン团召唤出来的龙形态的木の古老。

BOSS 木古龙 木

一开始 BOSS 就会使用技能将转珠盘的最下层变成石头，这样最下层就无法使用了，最好使用的技能来弥补转珠减少而导致的连击数不足。一定回合后木古龙才会开始攻击，每次攻击有 5800 的伤害，不过 2 回合才行动 1 次，注意回复不难击倒。



异变の正体

得到情报ドミニオン团的下一个目标是“光の街”，和索尼娅对话即可出发。抵达后先去“大圣堂”见光の古老，不过光の古老似乎对一连串的事件都不关心，没办法之下只好先去街上打听情报，在街道最右边遇到了加内特，她告知主角附近的“砂尘の塔”出现了巨大的怪物，镇上的人都很担心，不知道是不是ドミニオン团搞的鬼，因此索尼娅和主角也决定前去调查。砂尘の塔位于地图东南面，在最深处遇到了正遭到怪物袭击的加内特，危机时刻主角挺身而出。

BOSS 苍剑の霸王・ジークフリート 水

BOSS 一开场就是随机束缚我方火属性怪物，最好用克制它的木属性队伍来挑战。BOSS 的普通攻击大概有 2100 的伤害，还会使用将我方 HP 降为一半的技能，不过 2 回合才行动 1 次，基本没有太大的威胁。

救下加内特后得知最近有疑似ドミニオン团的人在“龙の墓场”徘徊，一行人立马前往，果然在最深处遇到了ドミニオン团。注意龙の墓场里不会出现暗属性的转珠，最好以暗属性以外的队伍挑战。

BOSS 神龙 光

光属性的 BOSS，抵抗异常状态，不过普通攻击伤害只有 3660，而且 2 回合行动 1 次，慢慢磨也能胜利。注意后期 BOSS 会使用一次 3 回合内攻击力 2 倍的技能，要保证 HP 在 7320 以上，又或是用防御系的技能撑过去。



战いの幕开け

打败了ドミニオン团的成员后向光の古老报告，光の古老终于重视起来，并说出光の街南面的“观测所”可能会有ドミニオン团的情报。到达后从所长口中得知观测所东面的“アラクレ山”有可疑的人出没，和加内特一起到达后在最深处遇到了一个奇怪的大叔，大叔二话不说就向主角袭来。

BOSS ギガンテス 火

非常强的一个 BOSS，行动后会开始倒数，每次行动倒数减 1，减完后就会发动强力的招式，以我方目前的 HP 基本是秒杀，所以此战的关键就是在其倒数完前将其击倒。推荐用克制它的水属性队伍来打，并在 BOSS 战前蓄好技能，开战后使用技能强力输出一波。除了变换转珠的技能外，延迟技能也有不错的效果，可以拖延 BOSS 的行动，争取输出的时间。

战斗结束后大叔说自己叫阿盖特（アゲット），是“正义”的使者，说完后就灰溜溜地跑了。接着和所长报告任务的情况，这时加内特接

到了她老师赫莉奥特(ヘリオット)的联络，原来加内特是背着老师出来的。回到光の街后看到了正在挨老师训的加内特，她寻求主角的帮助，老师提议和主角比赛，如果主角胜利就原谅加内特。比赛的场所是“コンロン矿山”，位于新开的地图“デュン沙丘”，从地图西南面的通路到达，コンロン矿山就位于デュン沙丘的东北面。比赛内容是看谁先到达迷宫的最深处，不过在当来到最深处时却遇到了ドミニオン团。

BOSS 碧枪の英雄・クーフーリン　木

BOSS一开场会使用技能将我方的盘面变黑，如果不想划一遍盘面浪费时间，也可通过点击来确认单个转珠的颜色，不过比较麻烦就是。BOSS的普通攻击伤害为4197，每回合都会行动，回复压力很大，最好以高回复的怪物构成队伍。另外如果技能已经蓄满建议先用，因为后期它会使用封印我方技能3回合的招式。

战斗后其中一个ドミニオン团露出真面目，原来她是赫莉奥特失散已久的妹妹莫尔冈(モルガン)，为了阻止妹妹的行动，赫莉奥特也加入到了对抗ドミニオン团的行列里来。

圣地の决战

ドミニオン团的下一个目标是“龙神の岩屋”，位于デュン沙丘的南端，在迷宫深处遇到了正在酣战的赫莉奥特和莫尔冈，主角作为支援也加入了战斗。

BOSS メテオボルケーノドラゴン　火

BOSS开始有3回合等待时间，接下来每2回合行动1次，不过技能“マグマボール”的伤害高达8632，如果回复跟不上很容易就会被团灭。建议以高攻击力的水属性怪物构成队伍，并在战斗前蓄好技能，消灭完杂兵后就用技能一口气解决BOSS。

无实の证明

和赫莉奥特战斗的莫尔冈其实是假的，真的莫尔冈变成赫莉奥特的样子破坏了光の街的龙神像，因此真的赫莉奥特和主角一行被误会成是ドミニオン团的成员，成为了光の古老的追捕对象。

索尼娅和主角逃到了“暗の街”，为了证明自己的清白，得抓住诬陷自己的ドミニオン团的成员。和街上中间的居民对话，得知暗の街西北边的“カビの洞窟”有ドミニオン团出没。カビの洞窟不会出现回复转珠，最好避免不必要的战斗，把技能蓄满后直奔迷宫最深处找。

BOSS カオスデビルドラゴン　暗

BOSS的普通攻击伤害为4338，不过HP低于一半后会使用攻击力2倍的技能，再加上这个迷宫里没有回复转珠，一定得速战速决。如果有高攻击力光属性怪物，战斗前蓄好技能，一开场就用技能一口气解决，如果攻击力不足，先把BOSS的HP削减接近一半再用技能将其击倒。

平稳を求めて

误会解开后，被抓住的同伴也被释放了。接下来为了修理被破坏的龙神像，得去暗の街西边的“ミツハメの森”寻找素材，在最深处击倒BOSS就能获得素材。

BOSS ティアマット　暗

BOSS比较棘手的是两种异常技能，其中“ポイズンバイト”会将我方的转珠变为毒属性，不仅会失去有利属性的转珠，而且消去毒属性转珠时我方会受到伤害，最好让怪物觉醒防止转珠变为毒属性的能力。“麻痹毒爪”会随机束缚我方2只怪物，可以带上有回复束缚技能的怪物，并给它装上防束缚的能力，当主力怪物被束缚的话就用技能解除，以免输出下降。

为了调查怪物的异常行动，索尼娅提议分头调查周边的迷宫，主角分配到的是暗の街北边的“暗暗のほこら”。一进迷宫就遇到了遭ドミニオン团袭击的公会龙唤士，果然ドミニオン团的魔掌也伸到了这里。注意这个迷宫不会出现光属性转珠，记得把光属性怪物排除在外，一直来到迷宫深处就会遭遇ドミニオン团。

BOSS ヘビーメタルドラゴン　暗

虽然BOSS是暗属性，但是由于这个迷宫不会出现光属性转珠，得以光属性以外的怪物构成队伍。BOSS平时多以普通攻击为主，伤害为4182，前期注意回复，等技能蓄满后就用技能一口气击破。

ドロップ・インパクト消灭作战

赫莉奥特捕捉到了ドミニオン团的行踪，让主角来暗の街西边的“カタコンベ”。在这里又遇到了莫尔冈，并且阿盖特也在场，原来他也是ドミニオン团的一员。这时多地发生了转珠冲击，大伙商量后，由赫莉奥特和主角组队，负责解决“ラダマの废墟”的转珠冲击。

ラダマの废墟位于新解锁的“サンドルマ山地”，从原来地图西南角的通路进入，接着再往前走一会就能看到ラダマの废墟，在最深处触发BOSS战。

BOSS グラビトンアースドラゴン　木

BOSS一开始就会封印我方技能4回合，不过赫莉奥特很强，靠她就能获胜，我们只要不拖后腿就行。如果不放心，也可装上防封印的能力，开场后用技能帮助输出。



决战の行方

得到情报ドミニオン团在サンドルマ山地北面的“万龙の巣くつ”集结，主角一行也全员出动，准备在这里与他们进行决战。来到迷宫的3F遭到阿盖特的拦截，不过以我方现在的队伍非常轻松就能收拾他。最后在6F正式和莫尔冈对决。

BOSS アヌビス 暗

BOSS 一开场会使用技能“冥界の祝词”，在 5 回合内吸收暗属性伤害，最好以暗属性以外的怪物构成队伍，推荐用相克的光属性。“ウアスの杖”会将我方 6 个转珠变为毒属性，可以觉醒防毒转珠的能力来预防，又或是使用全体转珠变换系的技能应对。“ネクロバイト”为 BOSS 威力最大的一招，伤害为 2269×3，不过它 3 回合才行动 1 次，有足够的时间让我们回复。

ジェストの決意

打败莫尔冈后，为了趁胜追击，光の古老决定集结公会的龙唤士和古老，将剩余的ドミニオン团成员赶出小岛，于是在コロシアム举行动员大会，主角作为龙唤士的一员也被邀请。不过动员大会其实是陷阱，大会上光の古老露出真面目，他就是ドミニオン团的首领，并使手段夺走了大家的力量，没有被剥夺力量的主角想上前保护大家，不过依然败在了光の古老强大的力量下并失去了意识。



別れの挨拶

醒来后主角发现自己身处不认识的地方，原来危机时刻自己被索尼娅所救，并被带到了还没被ドミニオン团掌控的“龙人の里”，同时奶奶和母亲因担心也赶到了这里。在奶奶劝说下，主角决定把ドミニオン团的事交给大人们，和母亲逃离小岛。在最后和塔玛祖道别时，主角被塔玛祖引导进入了谜之空间内，在这里见到了自己的父亲，为了让主角成长，父亲向主角发起了挑战，并授予了主角新的魂铠。

BOSS 命古神・ブレイブ×ゴッド 光

一共要打两次，第一次为剧情战，必败，第二次才是正式的战斗。BOSS 会吸收 2 连击以下的攻击，要避免失误以免帮 BOSS 回复。招式方面，普通攻击伤害有 3298，技能“ブレイブバースト・G”为 791×5，最厉害的一招“神の息吹”伤害接近 5000，不过这招同时会将我方大量的转珠变为回复属性，靠这些回复转珠也能撑过去。

在父亲的帮忙下，奶奶和母亲也终于了解了主角想帮助同伴的心意，同意主角留在岛上。和母亲道别后，主角启程前往暗の街。

暗にさす光

暗の街已经完全被ドミニオン团支配，分别和街上四周的居民和ドミニオン团对话，得知地图北面“冥暗の洞窟”内出现了狂暴的怪物，居民都很不安，这时ドミニオン团则出面承诺赶走怪物。感到可疑的主角也来到冥暗の洞窟，在迷宫最深处遇到了刚才的ドミニオン团成员，原来怪物出现都是ドミニオン团搞的鬼，为的是用恐惧来支配暗の街的居民，知道了真相的主角当然不能坐视不管。

BOSS 苍霸王・カイゼルジ－クフリ－ト 水

BOSS 一开场就会使用技能束缚我方火属性的怪物，最好以火属性以外的怪物挑战，当然最推荐的是克制它的木属性。其他就没有太多值得注意的地方了，BOSS 每 2 回合行动 1 次，最厉害的一招“スプラッシュブレ－ド”伤害为 6394，在其行动前将 HP 回复到这个数值以上就不会有问题。

打倒了ドミニオン团的成员后，从镇上的居民口中得知自从小岛被ドミニオン团支配，对抗ドミニオン团的势力已经转入了地下，其中加内特躲藏在カタコンベ。在カタコンベ和加内特合流后，两人决定先协力去救被困在サンドルマ山地西面“断罪の灵庙”里的赫莉奥特。另外剧情过后调查身后的棺材能获得塔玛祖的新铠甲。

立ち向かう勇気

在断罪の灵庙没找到赫莉奥特，倒是在 2F 遇到了ドミニオン团的拦截，不过作为队友的加内特很强，能轻松获胜。接着加内特为了阻止追兵一个人留了下来，主角需要独自前往最深处和莫尔冈进行对决。

BOSS 堕天使・ルシファ－ 暗

BOSS 开场会使用“堕天使の威压”，将我方 3 个转珠变为毒属性，之后战斗中还会用“イビルノヴァ”，将暗属性转珠变为干扰转珠，可以觉醒相应的能力来应对。当画面上方提示“灭びよ”时，BOSS 下一次行动会使用即死攻击，得在其出招前将其打倒，如果火力不足的话，也可以使用延迟技能来拖延时间。

战胜莫尔冈后，她道出自己其实是前任暗の古老的继承人，由于惧怕光の古老的力量，不得已才加入ドミニオン团，但是主角的出现让她看到了战胜光の古老的希望，因此决定改邪归正，和主角一行并肩作战，并授予了主角“暗の古老の证”。

赶走了暗の街的ドミニオン团，街上也恢复了往日的和平，接着前往教会和莫尔冈对话就能开启前往光の街的密道。

光に寄りそう影

来到光の街先收集情报，在街最右边的ドミニオン团成员处偷听到这里的公会龙唤士已经被逼退到了北面的“金色の筑山”上。来到山顶果然发现了被围攻的公会龙唤士，主角出手帮他们解围。

BOSS 战乙女・プリンセンスヴァルキリ－ 光

作为 BOSS 的战乙女不算太强，倒是旁边的两个杂兵比较棘手，“ブリザ－ドボ－ル”的威力不小，而且还会将光属性的转珠变为水属性，队伍里有光属性的怪物会比较不利，最好用技能尽快将杂兵解决，形成和 BOSS 单挑的局面就好打很多了。BOSS 只有“グレイプニ－ル”一招比较有威胁，会随机束缚我方两个单位，如果主角被束缚会导致队伍的整体输出下降，最好准备一些能解除束缚的怪物。

从救下的公会龙唤士口中得知观测所有赫莉奥特的消息，来到后发现莫尔冈也在这里，所长告诉两人赫莉奥特已经去了东面的“天狱塔”。注意天狱塔力不会出现回复转珠，最好准备一些有回复技能的怪物，又或是用高攻击力的怪物强行突破，在敌人出手前先将它们解决。在天狱塔 7F 找到了赫莉奥特，不过等待两人的还有暴走的怪物。

BOSS 海王神・ネプチューン 水

防御力很高的BOSS，而且这个迷宫没有回复转珠，战斗不宜拖太久，最好是在其行动前就用技能一口气解决。除了变换转珠的技能外，由于BOSS不免疫异常状态，降防技能也能起到一定作用。BOSS的行动方面，它一开场就会使用束缚水属性怪物的技能，如果用水属性的队伍要准备好有解除束缚技能的怪物，之后还会用“グレイブラスト”将攻击力在5回合内提升到3倍，所以关键还是速战速决。

ドロップ・インパクト发生

救出赫莉奥特后众人回到光の街，不过这时各地发生了转珠冲击，众人分头赶往现场，主角负责的是位于デュン沙丘西面的“名も信仰もなき神殿”，在迷宫最深处击破BOSS就能解除转珠冲击。

BOSS 冥界神・ハーデス 暗

别看BOSS要6回合后才会行动，但它一行动就会用“デスサイズ”，这招伤害为210249×3，以我方现在的体力基本会被秒掉，因此此战的关键是要在6回合里解决BOSS，除了用技能强攻外，用延迟技能拖住BOSS的行动也不失为一个好办法。还要注意BOSS一开场会使用“死の呼び声”将我方的转珠操作时间缩短1秒，担心不够时间操作转珠的玩家可以准备一些有延长操作时间技能的怪物。

圣地の决战

回到光の街后得到情报，兰斯因追求力量而甘愿追随光の古老，为了阻止兰斯，主角孤身来到了デュン沙丘南面的“龙神の岩屋”，在这里的3F发现了已经龙化的兰斯，需要击败他让其恢复正常。

BOSS 暗骑龙・ランス 水・暗

BOSS一开场会使用“龙脉の加护”，5回合内免疫异常状态，战斗中还会用“古龙语魔术・嚇壁”，3回合内受到的伤害减轻25%。攻击方式有普通攻击和“龙人族の威光”，其中普通攻击伤害6304，而龙人族の威光伤害2521×2，并且带束缚暗属性怪物的效果，记得把暗属性怪物排除在外。HP低于一半时还会使用“破灭への渴望”，这招的威力和BOSS的HP量成反比越高，HP越少时伤害越高，基本低于一半就有上万的伤害，所以最好在其HP接近一半时就用技能一口气击破。

隐された本心

解放了光の街后，和加内特对话来到下一个目的地——木の街，这里同样也被ドミニオン团占据，并且新的木の古老托利艾选择了和ドミニオン团共存的道路，当然这只是用“共存”来掩饰被ドミニオン团支配的本质，木の街的公会龙唤士明显要比ドミニオン团低一等。ドミニオン团发现身为公会龙唤士的主角后，还差遣主角去调查位于地图南面的“梦见洞”的怪物情况。注意梦见洞里不会出现光属性的转珠，记得把光属性怪物排除出队伍，在3F遭遇BOSS战。

BOSS 魔王・バンパイアロード 暗

BOSS的攻击力很高，不过HP倒不多，加上它会用技能“暗灭の构え”将我方的回复转珠变为暗属性，可以用高攻击力的暗属性的队伍来攻略。注意当BOSS的HP还剩1/3左右时如果画面上方提示“格の违いを见せてやろう”，这就表示接下来它要使用“インフィニティブレード”了，这招伤害为3759×4，HP少的队伍基本扛不住，最好能在其出招前用技能一口气解决，不要给它使用的机会。

回到木の街后接到了托利艾的新委托，目的地是木の街东北面的“宵暗の森”。来到宵暗の森2F击倒了BOSS后遇到了恰罗，恰罗说出托利艾原来是受ドミニオン团要挟才不得不服从的。

BOSS 红岚の铠骑士・デルガド 木・火

BOSS一开场使用的“リ－フバインド”会束缚木属性怪物2～4回合，最好以木属性以外的怪物构成队伍。BOSS的普通攻击威力为7122，不过3回合才行动1次，有足够的时间回复。注意当BOSS的HP低于一半时它会使用“翠影斧”，威力有8902，并且附带盘面变黑效果，可以在之前觉醒相关的能力来应对，或是在其HP接近一半时发动技能一口气解决。

失われたモノ

回木の街的图书馆和托利艾对话，得知只要取夺回风车，就可以向ドミニオン团展开反击，所以下一个目的地就是风车。去风车的途中遭到ドミニオン团的截击，解决后风车的掌控权终于回到了公会手中。另外剧情后和风车屋左上角的NPC对话能获得塔玛祖的新铠甲。

BOSS 国造の神・オオクニヌシ 暗

此战有恰罗在，恰罗现在的实力很强，基本不用玩家出手也能解决BOSS，适当地辅助一下就好了。BOSS的先制技能“幽冥の守护”会使5回合内容易出现暗属性的转珠，所以我方也用暗属性的队伍会比较有效率。

回到木の街的图书馆得知光の古老已经知道了托利艾的计划，并把托利艾带到了木灵の墓标，索尼娅和主角赶紧前往救助。在木灵の墓标2F果然发现了光の古老和托利艾，并且托利艾的力量已经被光の古老夺走，为了对抗光の古老，索尼娅硬是觉醒了自己控制不了的力量，这导致自身暴走，结果不但没逮到光の古老，反而敌我不分地向主角发起了攻击。

BOSS 赤龙唤士・ソニア 火

一开场索尼娅就会使用“赤龙唤士の继界”，使火属性伤害减少75%和封印我方技能3回合，战斗中还会使用“继界召龙阵・火暗”，将我方全部转珠变为火属性和暗属性，所以如果没有克制其的水属性队伍，也可以用暗属性队伍来打。当索尼娅的HP低于一定程度时会使用“赤龙唤士の威压”，威力为2188×6，并附带封印技能1回合，当其HP不多时要留个心眼，最好是在其HP低于一半时就用技能击破。



仲间たちの行方

解放了木の街后，和托利艾对话前往火の街。火の街已经完全成为ドミニオン团的据点，连火の古老的居所也被阿盖特占据，为了得知火の古老的去向，主角不得不接受阿盖特的命令去调查“阳炎の塔”。阳炎の塔位于发电所以北，注意这个迷宫不会出现暗属性的转珠，要以暗属性以外的怪物构成队伍。在迷宫深处遇到了偷袭，原来这是阿盖特为了解决主角而设下的圈套。

BOSS　刚腕の巨人・ギガンテス　火

这个BOSS和之前变化不大，同样是要在倒数结束前将其解决，不过由于开战前中了阿盖特的陷阱，盘面出现了干扰转珠，可以用全体变换技能将干扰转珠变了后再打，当然为了不浪费输出机会，最好再配以提升攻击力的技能，一口气给予BOSS重创。如果怕输出不够，也可以用延迟技能拖延BOSS的行动。

反击の狼烟

打败阿盖特后，从他口中得知火の古老在“炎树のほこら”。来到炎树のほこら和火の古老、泰格等人合流后，接下来的任务是夺回被ドミニオン团占领的发电所。在发电所前会遭到ドミニオン团的抵抗，战斗胜利就能夺回了发电所的掌控权。

BOSS　不死龙・カ－スドラゴン　暗

BOSS的HP不少，而且还有HP越少时威力越大的“不俱戴天”，所以最好在其HP还剩较多时就击破。推荐以高攻击力的光属性怪物构成队伍，并在战前蓄好技能，开战后直接用技能给予BOSS重创，不给它行动的机会。

接着传来了ドミニオン团出现在炎の神殿的消息，众人也立即赶往，而火の古老则先到了一步，不过这时光の古老出现，以压倒性的力量打败火の古老，并夺走她的力量后离去，阿盖特则留下来对付主角和泰格。

BOSS　刚腕の巨人・ギガンテス　火

这次虽然有泰格帮忙，不过BOSS会使用减轻火属性伤害的技能，所以不能太期待。打法和之前一样，战前先蓄好技能，在BOSS的大招倒数完前用技能一口气带走。

崩坏の序曲

虽然解放了火の街，不过火の古老被ドミニオン团带走，而现在不是失落的时候，还有水の街需要解放。和泰格对话前往水の街后先去执务室找水の古老，原来水の古老打算集结公会龙唤士对ドミニオン团展开反击，不过这时水の街以东的“ディエナ双神殿”发生了转珠冲击，水の古老因为无法抽身，委托主角前往解决。

BOSS　ドラゴン・ショウグン　暗

BOSS一开场就会使用“先の一击”将我方的HP降到一半，如果确认不能在BOSS行动前将其击倒，最好先行回复，因为之后BOSS会使用“断命斩”将回复转珠变为毒转珠，这样要回复就困难了，当然如果有觉醒防毒转珠的能力就不用担心。当BOSS的HP低于一定程度时会使用攻击力1.5倍的BUFF，这时就用技能一口气击破，否则等BOSS行动的话我方有可能被重创或团灭。

世界を救う者

解决了转珠冲击后，主角赶往“封印の塔”和水の古老合流，虽然协助古老击破了不少ドミニオン团团员，不过光の古老一出现就立刻逆转了局势，水の古老的力量也被他夺走。

BOSS　大英雄・モアク－フ－リン　木

BOSS的攻击力很高，而且每回合都会行动，不过最麻烦的还是它最初先手使用的“英雄の斗气”，会封印我方技能3回合，不能使用技能基本很难扛得住这3回合，一定要给怪物觉醒防封印的能力。打法依然是用技能猛攻最有效，把转珠变为有利的攻击属性，再配以提升攻击力的BUFF，在BOSS行动前将其击破吧。



最后の决战

主角危机之际被兰斯所救，醒悟过来的兰斯终于想起了比力量更重要的东西。两人决定追击还没走多远的ドミニオン团，在灯台获得情报ドミニオン团已经前往了キャスケット冰河的“メルクリア海底洞窟”。这个迷宫会和兰斯组队，他的队伍为水属性，我们可以以水属性以外的队伍来弥补攻击盲点，强烈推荐克制迷宫BOSS的光属性。在迷宫的2F再次遇到阿盖特的阻挠，记得在1F时先蓄好技能。最后在3F遭遇因转珠冲击而暴走的BOSS级怪物。

BOSS　刚腕无双・ギガンテスグレイト　火

把前两个形态都打过后，终于要面对这个BOSS的最终形态，不过攻击方式和打法依然并没有变化，关键都是要趁它倒数完前击破，所以最好战前先蓄好技能。另外兰斯的水属性队伍也能帮上不少忙，总的来说比前几次都要赢得轻松。

BOSS　不死龙・カ－スドラゴン　暗

HP越少时威力越高的“不俱戴天”依然是要重点防范的对象，一半的时候就有接近2万的伤害，所以最好HP在1/3左右时就用技能一口气击破。

为了找光の古老算账，兰斯孤身一人前往泷つぼの洞窟。当主角赶到时，兰斯已经败给了光の古老，这时光の古老召唤出水古龙对付主角。

BOSS　水古龙　水

BOSS普通攻击就有上万的伤害，可以给怪物觉醒水属性伤害减轻的能力来应对，不过最好的方法还是用技能速战速决，战前蓄好技能，开场先变换有利的转珠再配合提升攻击力的BUFF击破。

世界の救済者

终于要和光の古老进行正面对决了，战前记得做好完全的准备，推荐给怪物觉醒防变暗和干扰转珠的能力，都准备完前往コロシアム开始战斗。

BOSS 五大神龙・ジエストX　光・暗

BOSS分为光属性和暗属性两个阶段，HP在一半以上时为光属性，招式以“无明剑・五行の构え”和“幻光”为主，前者威力4541，带盘面变化和变暗效果，“幻光”威力9082，并带4个干扰转珠。HP降到一半以后变为暗属性，这个阶段会用“神々の裁き”和“霸皇・神龙天刃”，前者威力3178×5，并带1回合回复力减半效果，后者则是威力高达90820的大招。建议用光属性的队伍来打，前期只要做好变暗和干扰转珠的对策，可以和BOSS慢慢磨，正好还能蓄技能，等BOSS变为暗属性后就用技能一口气击破，不给它用大招的机会。

星を守る者たち

战胜光の古老后还没结束，因为转珠冲击导致转珠力量紊乱，这时星球的意志出现要将世界归零，重新创造新的世界，为了阻止世界毁灭，所以主角最后还要和星球的意志对(zhan)话(dou)。星球的意志所在的场所是之前龙人の里见主角父亲的地方，进入后会看到5扇门，里面各有一个相应属性的BOSS，打完后出现最后一扇门，里面就是最终BOSS，不过进入前还要先打败看门人，也就是一共有7场战斗，不过每场战斗并不是连着的，可以分别换上属性有利的队伍。

打完最终BOSS后星球的危机终于得到化解，主角也正式成为了独当一面的龙唤士。

BOSS 煌月圣海神・イシス　水・光

BOSS前半段为水属性，HP降到一半后变为光属性。由于2回合行动1次，再加上前期攻击不算太凌厉，建议用暗属性的队伍来打，前半边打边蓄技能，当变成光属性后就用提高暗属性攻击威力的技能一口气解决，但要注意BOSS后半会用“シストルムの音色”封印我方技能5回合，以防万一最好给怪物觉醒防技能封印的能力。

BOSS 白光炎隼神・ホルス　火・光

BOSS一开场的先制技能“炎隼の奇袭”就会打掉我方7178的HP，再加上战斗中还会用威力9331的“炎隼瞬光击”将盘面变为火、水、木、暗转珠，回复压力很大，最好以回复力高的水属性怪物构成队伍，比如セイレーン，正好它还有变换回复转珠的技能，正好应付炎隼瞬光击，等打到攻击类技能蓄满后就用技能解决BOSS。

BOSS 月下の爱猫神・バステト　木・暗

很强的BOSS，吸收3 Combo以下的伤害，并且每回合都会行动，普通攻击威力6835，技能“スプレッドキャッツ”威力4784×2，如果回复赶不上，基本2回合就会被团灭。推荐用火属性的队伍来打，并给主角装备バーンフェニックスソウルアーマー这件魂铠，效果为回复力4倍，只要每回合能消到回复转珠就基本能把HP回满，然后等技能蓄满就用技能解决BOSS。另外灼爪龙のソウルアーマー这件魂铠的木属性伤害减少75%效果也不错，前期BOSS基本打不动我们，不过注意当其HP降到一半以下变为暗属性后就无效了。另外当BOSS的HP降到1/3程度时会使用“キャッツハインド”变出干扰转珠，最好备上防干扰转珠的能力。

BOSS 极光太阳神・ラー　光

BOSS每2回合行动1次，不过每次行动所使用的招式都会升级，依次是ソーラービーム（威力777）➡ソーラーレーザー（威力7777）➡ソーラーカノン（威力1554）➡サンバーストナックル（威力77777），前面3次的伤害还顶得住，到第4次基本就会被团灭，也就是要8回合以内将其击破，以高攻击力的暗属性怪物构成队伍强攻是最好的打法。

BOSS 天临冥狼神・アヌビス　暗

BOSS每3回合行动1次，并不算太难对付，要注意的是先制技能“冥界の祝词”，效果是5回合内吸收暗属性伤害，记得把暗属性怪物排除在队伍外。“魂狩り”威力7732，并附带生成毒转珠，要觉醒防毒转珠的能力应对。当HP在1/3左右时使出“冥界への诱い”强制打99%的HP并附带盘面变暗效果，在HP接近一半时就用技能一口气击破吧。

BOSS 知惠の守护神・Ω　光・火

BOSS 真实の守护神・α　暗・木

要同时对付两个BOSS，不过我方也有兰斯帮忙。左边的知惠の守护神偏攻击型，每回合行动1次，威胁很大，最好先把它解决，队伍推荐以克制它的暗属性怪物构成。招式方面，“知惠の间”会在1回合内吸收6 Combo以下的伤害，同时生成2个×转珠，可以用×转珠来提升Combo突破，“ブレインノイズ”威力1651×4，并会生成干扰转珠，要觉醒相应的能力应对。右边的真实の守护神偏防守型，每2回合行动1次，已经把左边的解决掉后这个基本没什么问题。这个BOSS的技能多以盘面变换居多，其中“结审の刻”会将盘面变为火、水、木、回复转珠，并封印我方技能1回合，“ソニックアタック”威力3408×3，同样也是将盘面变为火、水、木、回复转珠，遇到这两招的话暗属性队伍基本没办法攻击，这时可以专心回复，把输出交给兰斯，另外右边的BOSS还会用“ガーディアンキュア”回复自身的体力，要做好持久战的准备。

BOSS テラドラゴン　—

BOSS一共有五个形态，每个形态的属性都不一样，考虑到最终形态为光・暗属性，推荐用光或暗属性的队伍挑战。

第一形态为暗属性，普通攻击威力4518，惟一的攻击技能“无明剑・五行の构え”威力2259，并带盘面转换和变暗，基本没什么威胁，不急着击破的话可以拖几个回合蓄技能，以对付后面的形态。

第二形态为火属性，技能多以异常状态系居多，包括特定属性怪物束缚和2回合技能封印，如果觉醒了对应的能力会好打很多，没有的话也没大碍。

第三形态为水属性，这个形态开始就不是那么好对付了。BOSS的先制技能“水龙の鳞光”会将水属性伤害减低75%，并且5回合内攻击1.5倍；“涡流乱舞”削减25%的HP，并将盘面最上层和最下层变为水属性转珠。这两招导致我方输出大幅下降，这时如果有转珠变换类技能就不用犹豫了。

第四形态为木属性，一开始的“太古の地脉”会将盘面最下层变为石头，导致输出减少，加上BOSS在HP低下时使用的“古の暴风”威力有22210，所以此战并不允许我们慢慢磨，最好在其HP低于一半的时候用技能击破，否则只能用防御类技能撑过去。

最终形态开始为光属性，这时会因剧情团灭一次，复活后盘面变为非常整齐，相当于送了一次盘面内的转珠全消，有这一轮输出BOSS的HP基本所剩无几，再补一两刀就能击破光属性形态。光属性形态击破会变为暗属性，暗属性形态的招式都有毁灭性的伤害，不过要2回合后才行动，可用技能集中攻击上方的核心部分，只要把核心部分的HP削减完就算击破BOSS。

MONSTER HUNTER STORIES

攻略透解 GUIDE THROUGH

POCKET HALO 光盘视频收录

3DS	怪物猎人 物语		Capcom
モンスターハンターストーリーズ		日版	1~2人
2016年10月8日	对应邂逅通信		6264日元
RPG	角色扮演		

本作为“《怪物猎人》系列”首次挑战RPG领域的衍生作。清新的卡通风格渲染、熟悉的音效与怪物让系列老玩家会心一笑。下面为各位读者带来本作的系统解说以及流程攻略，包括剧情简述。

文 果汁　美编 sienna

基本操作

键位	功能
左滑杆	移动/选择项目
十字键	移动镜头/选择项目
L	镜头左回转
R	镜头右回转
A	确认/采集/执行骑乘技能
B	取消/下蹲、站立/执行骑乘技能
Y	呼出随从怪物/骑乘、落下/长押时同时执行呼出与骑乘动作/使用羁绊技
X	主菜单/战斗加速
New 3DS追加操作	
LB	查看游戏建议
RB	查看随从怪物



系统详解

主界面



①主线目标。
②イノリの壶发动的加成效果。
③当前怪物蛋数量/最大携带数。
④随从怪物的名字、HP情报。
⑤当前生命点状况。
⑥主人公的名字、HP情报。

アイテム：确认、使用当前持有的道具。
调合：调合道具。
装备：变更主人公的装备与护石。
バトルポーチ：战斗口袋，选择战斗中使用的道具。
あらすじ：确认故事梗概。
サブクエスト：确认接受中或是已完成的支线任务。
ステータス：确认队伍的能力值。
モンスター图鉴：确认野生怪物或随从怪物的情报。
ライターカード：确认或编辑自己的骑手卡片。
オプション：调整游戏的各种设置。
ライターノート：确认游戏教程。
ゲームを终了する：返回标题画面。

战斗相关

战斗界面



①选择随从怪物的技能。
②选择攻击目标和攻击类型。
③使用技能。
④更换随从怪物。
⑤使用道具。
⑥逃跑。
⑦羁绊槽，蓄满后能进行骑乘或使用羁绊技。

三种攻击类型



在本作中，无论敌我方的普通攻击都分为三种类型，分别为红色的力量（パワ－），蓝色的速度（スピ－ド）和绿色的技巧（テクニック）。三种攻击类型互相克制，具体克制关系可以在战斗中随时参考上图。骑手或随从怪物的部分技能也划分进三种类型里，但显示为黄色的技能则是无属性，没有任何克制关系。简单来说，本作的普通攻击包含部分技能的对弈就是猜拳战斗，只要熟知对手的出招倾向就能在正面对决中胜出，占很大优势。下面来介绍一下从攻击类型中衍生的战斗方式。

正面对决（真つ向胜负）

当攻击目标的攻击对象也是攻击者本人（A→B，B→A），并且均使用三种属性之一的攻击时，就会触发正面对决。正面对决遵循三种类型的克制关系，比如说攻击者使用力量攻击，目标使用技巧攻击时，那么攻击者就会在本场正面对决中胜出。正面对决无论胜负，双方都会受到伤害，但胜出者受到的伤害减少，给予的伤害增加，并大量增加羁绊槽。如果对象在正面对决中连续3次战败的话，就会进入倒地状态，此时受到的攻击都会变成会心一击，如果是敌方怪物进入倒地状态的话，攻击它还能获得掉落物。



双重夹击（ダブルアクション）



如果骑手和随从怪物使用同一种类型的攻击去攻击同一目标，并克制目标的攻击类型时，就会触发双重夹击。触发双重夹击后，羁绊槽大量增加。攻击目标受到大伤害，并且行动直接无效。在和单只怪物的战斗中，最理想的状况就是触发双重夹击，但要注意攻击双方都必须要使用普通攻击。如果随从怪物使用的是某类型的技能，那么即使骑手使用同一类型的攻击也不能触发双重夹击。

战斗中的特殊状况



本作在战斗中会随机触发特殊的QTE，这种情况被称为“特殊状况”。根据敌人的类型不同，QTE内容也会不同，分为以下三种类型。

力量对决（力比べ）：在限制时间里进行A键连打，让我方的蓝色槽压过敌方的红色槽就能胜利。胜利后给予敌方伤害，并增加羁绊槽。

飞行对决：在限制时间内交替连打L、R键，让我方的蓝色槽压过敌方的红色槽就能胜利。胜利后给予敌方伤害，并增加羁绊槽。此特殊状况有一定诀窍，L、R键交替连打的速度不要过快。

吐息对决（ブレス对决）：随从怪物和敌方均拥有吐息系技能时概率触发，在限制时间内转动左滑杆，让我方的蓝色槽压过敌方的红色槽就能胜利。胜利后给予敌方伤害，并增加羁绊槽。

羁绊槽

故事中存在骑手与怪物之间的“羁绊”，而羁绊槽正是这份羁绊在游戏中的体现。要使用技能或进行骑乘都需要消耗羁绊值，羁绊值在每回合战斗中都会增加，但如果在正面对决中胜出、触发双重夹击、在特殊状况中胜出就能大幅增加羁绊值，对随从怪物使用道具也能增加相应的羁绊值。

骑乘与羁绊技：在战斗中，当羁绊槽蓄满时，玩家就能按Y键进行骑乘（ライド オン）。骑上随从怪物后虽然无法使用道具或技能，但怪物的HP会回复，攻击力和防御力都会上升，免疫异常状态，并能使用强力的羁绊技。最重要的是骑乘后玩家能自由进行三种类型的攻击，熟知敌方的攻击倾向后就能更轻松地打赢正面对决。骑乘后每赢一次正面对决，羁绊技的等级就会上升，等级越高羁绊技的威力也就越高，最高达Lv3。相反，要是在正面对决中2次落败会被强行解除骑乘状态，HP归0时亦会解除。

生命点

和本篇中猎人拥有3次讨伐机会一样，本作战斗也拥有复活机制。骑手或随从怪物在HP归0时不会直接战败，而是消耗上屏幕下方中央的生命点。玩家最多拥有3个生命点，一场战斗中把3个生命点全部消耗完才算战败。生命点在战斗结束后不会自动补充，需要返回自宅（マイハウス）休息或是使用道具“气合のカタマリ”、“いにしえの秘药”才能回复。

武具

即武器与防具，这两者可以在武具屋购买或生产获得（流程开启），在主菜单可以自由变更装备，在自宅里可以更改装备的颜色。武具的强化机制和《怪物猎人×》相同，均是以素材点数升级强化。装备和当前搭档的随从怪物相同的武具时（比如战斗随从怪物是狱狼龙，骑手装备狱狼龙装），就会产生特殊效果，指示该随从怪物使用技能时消耗的羁绊值减少。

护石：和本篇相同，护石带有各种各样的被动技能，能够进一步强化骑手的能力值。护石能够在地图上的采掘点获得。

武器连段：本作仅收录四大类武器，分别是大剑、片手剑、锤子和狩猎笛。而这些武器都具有各自的连段，连段即是通过力量、技巧、速度攻击的不同组合而形成的大威力攻击，比如锤子在连续使用3次力量攻击后就可触发武器连段，第三锤的威力要比之前大得多。武器的技能书（特技书）需要通过完成各地人们的委托来获取。后文介绍四大武器以及连段的触发方式，包括技能书的获取方式。

大剑

注重攻击的重型武器，最大的特点就是拥有各种属性的全体攻击，清理杂兵时相当有用。

连段：①力量→力量→技巧；②技巧→技巧→速度；③速度→速度→力量

技能书获取方式

技能书名	对应技能	委托名	委托人位置
大剑心得【背】	背水	【依赖】青き疾风の大剑	ハクム村・おしゃべりな男性
大剑心得【炎】	炎击拂	【依赖】もっと暑く！！	シャクード・热血ハンター
大剑心得【水】	水击拂	【依赖】リヴェルトの师匠	リヴェルトの家・リヴェルト
大剑心得【雷】	雷击拂	【依赖】刹那、深绿の影	ギルデカラン・燃えるハンター
大剑心得【冰】	冰击拂	【依赖】ライダー会报告3	ハクム村・见守るライダー
大剑心得【龙】	龙击拂	【依赖】鸣动の炎戈龙	フルクライトジオ・ドミール
大剑心得【薙】	薙拂	【依赖】持ちつ持たれつ	ハクム村・ほがらかな女性
大剑心得【重】	重斩击	【依赖】リヴェルトの师匠	リヴェルトの家・リヴェルト
大剑心得【力】	全力斩	【依赖】なぞなぞ胜负7	タルジュの山小屋・传承ジイサン
大剑心得【集】	集中	【依赖】汤烟と化け鲛	タルジュの秘汤・腰痛持ちのハンター
大剑心得【地】	地冲斩	【依赖】新たな试练1	ハクム村・ダン先辈

片手剑

具备主动防御技能，最为安定的武器。由于后期的敌人不仅具有高攻击力，还拥有1回合2动的特性，因此防御力偏低的骑手很可能会被秒杀，防御技能在后期经常能起到保命的作用。除防御以外，针对各个怪物种族的特攻系技能也能在一定程上度弥补输出不足的缺点。

连段：①速度→速度→速度；②速度→技巧→力量；③速度→力量→技巧

技能书获取方式

技能书名	对应技能	委托名	委托人位置
片手剑技【节约】	被动：使用道具时，几率不会减少数量	【依赖】脑天刺激クイズ！	ギルデカラン・梦见がちなアイルー
片手剑技【盾】	スマッシュガード	【依赖】海岸の片隅で	ハンターズギルド・见习いハンター
片手剑技【斩】	ミリオンスラッシュ	【依赖】お骚がせ红彩鸟	ハンターズギルド・マフィ
片手剑技【殴】	シールドバッシュ	【依赖】ライダー会报告2	ハクム村・见守るライダー
片手剑技【防】	ガード	【依赖】タマゴの神秘	ハクム村・心配性のライダー
片手剑技【舞】	ダンシングソード	【依赖】ピリ辛なおつまみ	ハンターズギルド・メル

锤子（ハンマ-）

攻击力最高的武器，有各种大威力的单体攻击技能，还有牺牲防御提升全体攻击力的技能。

连段：①力量→力量→力量；②力量→速度→技巧；③力量→技巧→速度

技能书获取方式

技能书名	对应技能	委托名	委托人位置
ハンマー魂【始】	フルチャージ	【依赖】怪力の源	フルクライトジオ・热い铁矿员
ハンマー魂【叫】	ウォークライ	【依赖】气になる感触	ギルデカラン・古参のハンター
ハンマー魂【暴】	ガッツラッシュ	【依赖】宿命の角龙	アルブラクス村・ファマル
ハンマー魂【回】	ガッツサイクロン	【依赖】なぞなぞ胜负5	ダルジュの山小屋・传承ジイサン
ハンマー魂【飞】	ガッツホームラン	【依赖】デブリの野望	クプニ村・デブリ
ハンマー魂【完】	ガッツフィニッシュ	【依赖】白银の冻戈龙	ギルデカラン・燃えるハンター

狩猎笛

辅助型武器，根据武器不同，能使用各种辅助系技能，本身攻击力也不算低。从技能书里习得的技能多为封印敌方某种攻击类型，对猜拳战术很有帮助。狩猎笛的连段还带有旋律效果，在触发连段伤害的同时也能强化我方。

连段：①技巧→技巧；②技巧→速度→力量

技能书获取方式

技能书名	对应技能	委托名	委托人位置
笛乐谱【基础】	アイテム长持ち	【依赖】なぞなぞ胜负2	タルジュの山小屋・传承ジイサン
笛乐谱【三连】	ビートトリオ	【依赖】なぞなぞ胜负1	タルジュの山小屋・传承ジイサン

技能书名	对应技能	委托名	委托人位置
笛乐谱【强化】	ビートフォルテ	【依赖】一流への红き道	フルクライトジオ・修行中の职人
笛乐谱【刚封】	パワーノイズ	【依赖】乐しい狩猎笛	クプニ村・トラオ
笛乐谱【速封】	スピードノイズ	【依赖】狂乱の毒走	ハンターズギルド・严しい书士队队员
笛乐谱【技封】	テクニックノイズ	【依赖】なぞなぞ胜负6	タルジュの山小屋・传承ジイサン
笛乐谱【弱体】	ビートピアノ	【依赖】底知れぬ黑轰龙	フルクライトジオ・雇われハンター
笛乐谱【零】	ゼロ・フィナーレ	【依赖】なぞなぞ胜负8	タルジュの山小屋・传承ジイサン

道具

在本作中，场景内使用的道具和战斗中使用的道具并非完全相同。战斗使用的道具收容在专门的战斗口袋（**バトルポーチ**）中，想在战斗中使用道具，要事先开启主菜单把目标道具放入战斗口袋里。战斗口袋只有10格位置，换而言之每次战斗只能携带10种道具，并且数量有所限制，战斗结束后数量才会从仓库里补充。因此每场战斗要携带什么道具，需要玩家慎重思考。

调合

和本篇相同，本作也能进行调合，玩家可以使用场景里的各种素材调合出各种实用道具。调合所需素材已在游戏中的调合配方里列出，这里不再阐明，下表列出调合配方（调合书）的获得方法。

注：调合羁绊珠的配方“传承法”位于各地的宝箱内，位置可参考流程攻略部分的“场景宝箱”一表，此处不再列出。

调合书取得方法

调合书名称	可调合道具	取得方法
旅の始まりセット	回复药、生肉寿司	故事流程取得
ライダーのメモ	ペイントボール、けむり玉	故事流程取得
グレートな回复药	回复药グレート	完成“【依赖】砂漠の果实”，委托对象是シャクード的旅の商人
治疗の手引き・上	解毒药、マヒ治し药、热血サプリ	完成“【依赖】フラチなチョウサ”，委托对象是ハンターズギルド的メル
治疗の手引き・中	元气ドリンコ、目药	完成“【依赖】万能マカライト”，委托对象是フルクライトジオ村的うっかり者のハンター
治疗の手引き・下	やけど药、爆破落とし洗剂	完成“【依赖】龙を杀す实”，委托对象是フルクライトジオ村的お人よしのハンター
ホットな健康法	ホットミスト	完成“【依赖】健康の秘决”，委托对象是ギルデカラン的优しいおじいさん
クールな健康法	クーラーミスト	完成“【依赖】闪き刺激クイズ！”，委托对象是アルブラクス村的留守番アイルー
广域回复の基础	回复の粉	完成“【依赖】不稳な赤い影”，委托对象是ハンターズギルド的マフィ
广域回复の应用	生命の粉尘	完成“【依赖】毒々パニック”，委托对象是クプニ村的こわがりなアイルー
广域回复の极意	生命の大粉尘	完成“【上位依赖】无间の狱狼龙”，委托对象是ハンターズギルド的シモーヌ队长
气合のカタマリ	气合のカタマリ	完成“【依赖】ひんやり冰结晶”，委托对象是タルジュの秘汤的温泉好きのハンター
狩りに生きる春号	鬼人药、硬化药、瞬足药	完成“【依赖】ねじれた黑き恶魔”，委托对象是アルブラクス村的へなちょこハンター
狩りに生きる夏号	高级砥石、活力剂	完成“【依赖】怒りのタックル”，委托对象是クプニ村的タフなアイルー
狩りに生きる秋号	秘药	完成“【依赖】别格の绿毛兽”，委托对象是ハンターズギルド的すご腕ハンター
狩りに生きる冬号	いにしえの秘药	完成“【上位依赖】新たな试练3”，委托对象是ハクム村的ダン先辈
火药师の教え	大タル爆弹、音爆弹、闪光玉	完成“【依赖】危险なタックル”，委托对象是シャクード的旅の商人
トラップの美学	落とし穴、シビレ罠、マスイ罠	完成“【依赖】书士队队长の过去”，委托对象是ハンターズギルド的シモーヌ队长
暗杀仕事人	毒投げナイフ、マヒ投げナイフ、眠り投げナイフ	完成“【依赖】ウロコトルの讨伐”，委托对象是フルクライトジオ村的お人よしのハンター
ワクワクお料理书	リュウノラーメン、サシミの活け造り	完成“【依赖】タマゴはまあるい”，委托对象是ハクム村的心配性のライダー
スクスクお料理书	キノコハチノコ煮、タン盐トマト	完成“【依赖】猛烈なる矢尻たち”，委托对象是タルジュの秘汤的腰痛もちのハンター
ドキドキお料理书	マグロ岩盐焼き、スパイシー团子	完成“【依赖】水兽の研究”，委托对象是フルクライトジオ的观察好きな男の子

调合书名称	可调合道具	取得方法
モリモリお料理书	石焼きウオ、冰结晶キノコ	完成“【依赖】影の盾役者”，委托对象是フルクライトジオ的内气なハンター
ガツガツお料理书	クイーンパエリア、キング风ステーキ	完成“【依赖】动かざる者”，委托对象是リヴェルトの家的世话焼きアイルー

异常状态

名称	日文名	效果
麻痹	マヒ	一定几率行动不能，持续数回合
毒	毒	每回合损伤HP，持续数回合
烧伤	やけど	每回合损伤HP，持续数回合
睡眠	睡眠	行动不能，一定几率或被攻击时自然苏醒
过热	暑さサボり	火山场景特有的异常状态，一定几率行动不能
过冷	寒さサボり	冰雪场景特有的异常状态，一定几率行动不能
目盲	目潰し	命中率下降，持续数回合
爆破	爆破やられ	数回合后承受固定伤害
特技封印	特技封じ	不能使用技能，持续数回合

培育相关

怪物蛋



本作的卖点就是能和本篇的各种怪物搭档，让它们成为随从怪物（**オトモン**）。要获得随从怪物只能通过孵蛋的方式，在地图场景各处都会随机出现怪物的巢穴（**モンスターの巣**），从最深处**タマゴのありか**可以挖到怪物蛋。虽然巢穴里能多次挖蛋，但1个巢穴里最终能带出去的只有1个蛋，所以想要挖到好的蛋通常需要多挖几次，根据**ナビルー**给予的信息来判断蛋的质量。挖到蛋后返回据点的厩舍就可以孵化啦！孵化怪物蛋时敲击触摸屏或连打A键可以随机提升孵化怪物的能力值。下面来介绍一下蛋的属性，方便玩家判断怪物蛋的品质。

怪物蛋属性值



一般普通的怪物巢穴里挖不到素质好的蛋，要进入怪物的珍稀巢穴（巢穴显示金色）才有高几率挖到好的怪物蛋以及亚种怪物。

蛋纹（模样）：决定怪物的种族。

颜色：决定怪物的种类。

重量（重さ）：决定怪物蛋拥有的遗传孔和因子数量，蛋越重，蛋孔和因子也越多。因此挖蛋的优先顺序应该是：とてもおもい>おもい>ちょっぴりおもい>ふつう>ちょっぴり轻い>轻い>とても轻い。

气味（ニオイ）：决定怪物蛋遗传因子的质量，味道越好的蛋因子质量越高。因此挖蛋的优先顺序应该是：スゴくニオイ>いいニオイ>すこしニオう>ニオイのある>ニオイがしなくて

蛋纹对应种族

蛋纹	对应种族	蛋纹	对应种族	蛋纹	对应种族
	草食种		兽龙种		海龙种
	牙兽种		铁角种		牙龙种
	鸟龙种		两生种		古龙种
	飞龙种		鱼龙种		

各地图出现的怪物蛋

此处列出的怪物蛋位置包含通关后的流程，珍稀度高的怪物蛋在通关前或在经过一定流程前是挖不到的；为方便对比游戏原文，此处不列出怪物的中文名；*代表必须在一周目通关后才会出现的怪物蛋。

ボルデの丘：アプトノス、アオアシラ、イャンクック、イャンクック亚种、ドスランポス、ナルガクルガ、バサルモス亚种、リオレウス亚种、*セルレギオス。

ダルジュ雪原：ウルクスス、ザボアザギル、フルフル、フルフル亚种、ドスファンゴ、ティガレックス。

モンソ–ネ平原：クルペッコ、ネルスキュラ、ネルスキュラ亚种、ロアルドロス、リオレウス、リオレイア、リオレイア亚种、ボルボロス、ドスゲネポス、ディアブロス、ディアブロス亚种、ナルガクルガ亚种、ジンオウガ、ベリオロス亚种、*キリン、ゲリョス、ババコンガ。

クバ砂漠：アプケロス、ポポ、ボルボロス、ドスゲネポス、ドスガレオス、ディアブロス、ディアブロス亚种、ネルスキュラ亚种、リオレイア、*モノブロス。

ドヴァン火山：ドスイ–オス、ウラガンキン、バサルモス、グラビモス、ティガレックス亚种。

にくきゅうビ–チ：ドスジャギィ、ケチャワチャ、ロアルドロス亚种、ラギアクルス、ラギアクルス亚种。

セリオン山：ドスバギィ、ベリオロス、ボルボロス亚种、イビルジョ–、ブラキディオス、ジンオウガ亚种。

麒麟、千刃龙、一角龙获得方法

此处介绍的为一周目通关后才能获得的随从怪物，金、银火龙的获得方法放在流程攻略后的“通关解禁要素”部分介绍。

麒麟（キリン）：一周目通关，前往モンソ–ネ平原的コベニ–峠区域挖古龙种蛋纹的怪物蛋。仅出现在怪物珍稀巢内。

千刃龙（セルレギオス）：一周目通关，接下オムナ村长的任务“【依赖】天升る苍き炎”；完成后从ダン先辈处接下任务“【依赖】新たな试练1”；完成后从ダン先辈处接下任务“【上位依赖】新たな试练2～4”。完成这三个任务后千刃龙的怪物蛋就能在ボルデの丘挖到。

一角龙（モノブロス）：一周目通关，接下ノルム村长的任务“【上位依赖】二度目の悲剧”；完成后接下ノルム村长的任务“【上位依赖】サンドタイム”。完成这两个任务后一角龙的怪物蛋就能在クバ砂漠挖到。

精准获取怪物蛋的方式・怪物归巢



一般来说随从怪物只能通过挖怪物蛋随机获得，玩家不一定能挖到自己想要的怪物，但如果触发归巢的话，就可以精准获取目标的怪物蛋了。所谓归巢是指讨伐怪物后，怪物有一定几率返回自己的巢穴，下屏幕会有绿色标记显示归巢怪物的巢穴，前往这个巢穴的话就能挖到归巢怪物的怪物蛋，以此获得想要的随从怪物。每种怪物都有其提升归巢率的讨伐方式，比如狱狼龙，让其陷入视觉模糊的异常状态并讨伐，就能提升其归巢率。除怪物有个别方式外，通用的还有使用染色球（ペイントボール），在怪物血量低下时对其投掷，无论什么怪物都会提升归巢率。除此之外，装备雌火龙、金火龙装也可以提升怪物的归巢率。

一周目流程中推荐使用的随从怪物介绍

注：介绍中出现的亚种怪物部分为原种配图，请注意辨别。

流程初～中期：蓝速龙王、怪鲛、红夫鲁夫鲁。



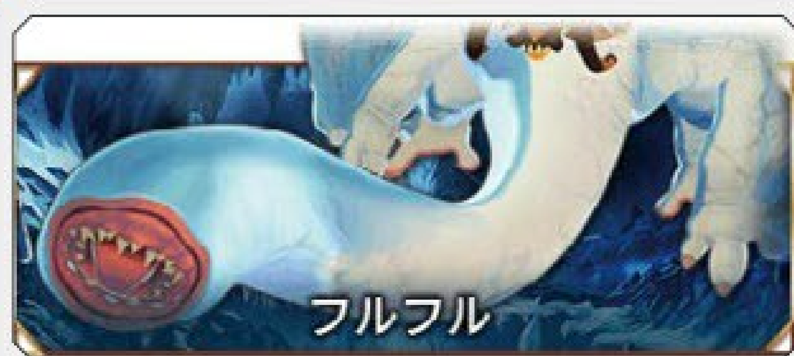
蓝速龙王（ドスランポス）

初期获得的随从怪物，以速度攻击为主。虽然能力值中规中矩，但却是前期惟一一只拥有骑乘技能“跳跃”的随从怪物，对喜欢探索地图的玩家来说，到流程中期前都会留一只。



怪鲛（ザボアザギル）

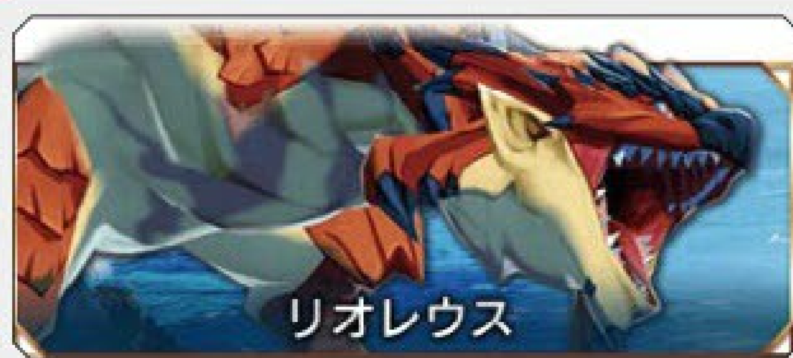
流程到达ダルジュ雪原后可获取的随从怪物。HP和防御力成长高，攻击力配合上冰属性、技巧宾果的加成也不会低到哪去。再加上主动技能“アイスア–マ–”的加成效果，是用到流程通关也没有问题的强力怪物。



红夫鲁夫鲁（フルフル亚种）

同样为到达ダルジュ雪原后便可获取的随从怪物，早期的雷属性怪物，擅长技巧攻击。相较原种夫鲁夫鲁，虽然HP成长降低，但攻击力多了不止一星两点。直到流程开启雷狼龙之前，都可以一直当雷属性主力使用。

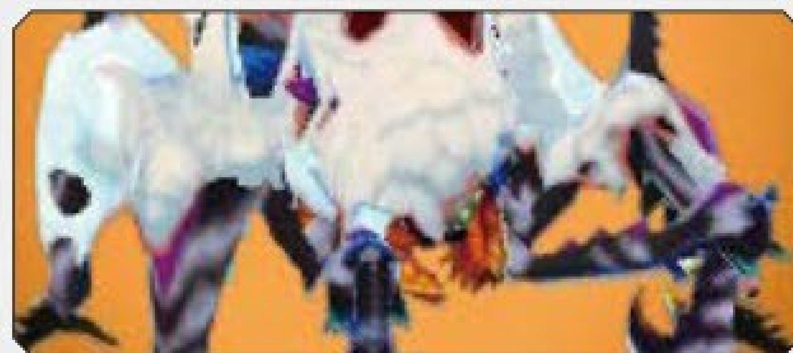
流程中～后期：单眼雄火龙、骸蜘蛛、黑角龙、白海龙、狱狼龙。



单眼雄火龙

（只眼リオレウス）

流程中期就会自动获得一只特别的雄火龙，以单眼雄火龙指代。基本上是玩家最早获得的遗传孔全开的随从怪物，因此能自由搭配宾果加成，完全可以成为通关主力的一员。本身雄火龙的能力值就不错，在取得银火龙之前可以一直使用。



骸蜘蛛

（ネルスキュラ亚种）

能力值不高，但却是赋予异常状态的好手。作为扰乱敌方队伍的随从怪物，总该在队伍里放一只，而且骑乘技能"攀藤"在探索方面也相当实用。拥有同样骑乘技能的轰龙则因为HP、防御成长实在过低，不推荐培育。



黑角龙

（ディアブロス亚种）

攻击力高，特化力量攻击的随从怪物。自带技能均为无属性，不用考虑搭配属性宾果的问题，美中不足的是特色全体攻击技能使用后会倒地一回合，但依然是玩家通关前的好伙伴。



白海龙

（ラギアクルス亚种）

当之无愧人见人爱的随从怪物，好看，能力值高，身上持有的因子也非常优秀，用来挑战通关后的迷宫和塔也完全没有问题。培育方向以雷属性强化、麻痹赋予率强化为主，至于速度稍微偏弱的问题，把狱狼龙持有的加速【大】遗传因子传承过去即可。



狱狼龙

（ジンオウガ亚种）

能力值优秀，身上持有优秀的龙属性攻击强化、加速【大】等遗传因子。不过本身不拥有全体攻击，还需要把恐暴龙的"扩散龙ブレス"因子传承过来才能真正发挥其价值。也可以用基本上处于同样地位的恐暴龙代替，不过恐暴龙一是速度很慢，二是没有狱狼龙好看。

以上为笔者在流程中推荐使用的随从怪物，像千刃龙、银火龙、金火龙这些通关后能获得的随从怪物虽然也很优秀，但由于获得时机太晚，就不再多介绍。



羁绊遗传因子（绊遗传子）



每只随从怪物都有一个九宫格形式的羁绊遗传孔，孔里埋有羁绊遗传因子。每个遗传因子都具有能力值加成的功效以及独特的主、被动技能，通过传承仪式可以把一个随从怪物的遗传因子转移到另一个随从怪物身上，从而让它习得原本无法学到的技能。

宾果加成（ビンゴボ-ナス）





育成里最有学问、也是最需要刷刷刷的一个系统。特定颜色和种类的遗传因子连在一起的时候，就会触发Bingo效果，也就是宾果加成，这种加成会进一步增强随从怪物的能力值或技能威力。相同颜色的宾果加成为属性威力加成（惟独无属性宾果是速度加成）；相同图标的宾果加成是三种攻击类型的加成。但要注意在同一只随从怪物身上，同样的宾果加成只能触发一次，比如九宫格里填满紫色的龙属性遗传因子，看起来是触发了很多条龙属性的宾果加成，但实际上系统只会计算1条宾果加成。因此同样的宾果加成，1只怪物只需要1种即可。

除此之外，遗传因子的加成效果也不会重复，比如1只随从怪物拥有复数的"筋力【大】"遗传因子，那么只会触发1个筋力【大】的效果。如果拥有筋力【大】、【中】、【小】3个因子，那么只会触发威力最大的效果。

传承仪式（传承の仪）

流程到开启传承仪式后，就能在厩舍自由举行仪式。传承仪式可以将一个随从怪物的遗传因子转移到另一个随从怪物身上，其目的是使一个随从怪物获得更多丰富多样的加成效果及技能辅助，也是培育完美怪物的一个必经途径。除了让怪物之间进行仪式外，玩家还可以使用传承道具（传承アイテム）给随从怪物打开遗传孔或是镶上羁绊珠，让玩家能够更轻松地完成宾果搭配。传承后作为素材的怪物会消失。

强力羁绊遗传因子一览

因子名	作用	携带怪物	怪物蛋所在地
筋力【大】	让随从怪物的攻击力大幅上升	ティガレックス亚种、ラギアクルス、ブラキディオス	ドヴァン火山、にくきゅうビ－チ、セリオン山
全属性攻击强化【大】	随从怪物的所有属性攻击伤害提升，可以搭配某属性攻击强化的因子使用	モノブロス、リオレイア希少种	クバ砂漠、蜃气楼の塔(均需一周目通关)
见切り【大】	提升随从怪物攻击时的会心一击率	ベリオロス亚种、ナルガクルガ亚种	モンソ－ネ平原
加速【大】	随从怪物高概率比敌方更先行动	キリン、ナルガクルガ亚种、ジンオウガ亚种	モンソ－ネ平原、セリオン山
回避性能【大】	随从怪物在正面对决以外的攻击下高概率进行回避	セルレギオス、ナルガクルガ亚种、ベリオロス亚种	ボルデの丘、モンソ－ネ平原
回避本能	随从怪物的HP在一半以下时回避率提升	ティガレックス亚种	ドヴァン火山
魂の绊【大】	让羁绊值上升量大幅提升	キリン	モンソ－ネ平原
不屈	每减少一次生命点，随从怪物的攻击力和防御力都会提升	セルレギオス	モンソ－ネ平原
根性	当随从怪物的HP在一半以上时受到秒杀攻击，HP会剩下1	ゲリョス	モンソ－ネ平原



骑乘技能



骑乘是本作的一大特色，所有随从怪物均能骑乘，并且都有着相应的骑乘技能。骑乘技能分为以下几种。

跳跃（ジャンプ）：能原地进行小跳跃，在固定的跳跃平台上按A键可飞跃到另一边。
探知：按B键可以探测周围，根据怪物不同探测的种类也不同，探测出来的情报会显示在小地图上。如果一个队伍有多种探测类型，那么探测时触发全部效果。
碎岩（岩砕き）：按A键可破坏场景上的特殊岩石。碎龙和恐暴龙特有的超碎岩可以破坏更坚固的岩石。
突进：野蛮冲撞。按B键即可发动，放着不管也会继续前进，惟一的缺点是转弯比较困难。
咆哮：按B键发动，发出很大的声音威吓弱小势力，驱散珍稀度低的怪物。但遇到"黑恶"势力的强大怪物时反而会将其吸引过来。
水上移动：可以在水中游泳，需从浅滩下水。
呼唤（呼び寄せ）：按B键发动，可以原地触发战斗，想要和场景强敌交战时十分实用。
攀藤（ツタ登り）：可以攀爬场景中的树藤。
地中移动：在场景特定的坑里挖坑潜去另外一边。
熔岩移动（マグマ移动）：可以在熔岩上自由移动。
飞行：按B键起飞，按Y键可以确认下面的状况，再次按B键降落。但只有在开阔的场景才能使用。
隐密移动：按B键进入潜行状态，效果时间内不被其他怪物察觉，可暗中观察状况。但是被发现后再使用时无效。

其他要素

祈祷之壶（イノリの壶）

位于各据点内，只要对其供奉**オフダ**或是投钱，就能引发各种各样的奇迹（加成）。下面来介绍一下它的效果。

オフダ的效果

名称	效果
特训のオフダ	获得经验值提升 50%
发见のオフダ	珍稀怪物出现率提升 80%
诞生のオフダ	珍稀巢穴出现率提升 50%
幸运のオフダ	珍稀报酬取得率提升 50%
丰作のオフダ	珍稀采集点出现率提升 50%
卖り时のオフダ	道具贩卖价格提升 20%
买い时のオフダ	道具购买价格减少 20%
怪力のオフダ	攻击伤害提升 15%
忍耐のオフダ	受到的伤害减少 15%
激运のオフダ	珍稀报酬取得率提升 100%

投钱的效果

金额	效果
100z	获得经验值提升 10%，持续 10 分钟
1000z	获得经验值提升 15%，持续 60 分钟
10000z	获得经验值提升 20%，攻击伤害提升 15%，持续 99 分钟

对战竞技场（对战アリ－ナ）

随着流程推进，完成复兴**アルブラクス**村的任务后开启。竞技场里都是与骑手战斗，可以和NPC对战也可和其他玩家进行通信对战，还拥有淘汰赛一类的模式。

迷路的小猪（迷子のプ－ギ－）

本作中的一个收集要素，迷路的小猪分布于世界地图的各个角落，数量总计有100只。每救助10只小猪就能获得奖励，收集齐全还能获得特别的随从怪物。100只小猪的位置请参考流程攻略后的资料篇，下表列出救助小猪的报酬。

救助小猪的数量	报酬
10	さすらいコ－デ ×1
20	ネコタクチケット ×10
30	卖り时のオフダ ×5
40	买い时のオフダ ×5
50	眼带コ－デ ×1
60	こんがり肉 G×10
70	激运のオフダ ×1
80	感谢の证 ×3
90	コメディコ－デ ×1
100	紫のスカ－フ ×1

メラル－商会

由黑色艾鲁猫经营的秘密商会，隐藏在各个地图中。商会贩卖的东西比杂货屋好得多，也很贵，但会卖许多实用道具。比如"诞生の**オフダ**"、提升随从怪物能力值的成长药等，不过在库数量或贩卖的品种不定，需要每天拜访才能发现商品的变化。商品种类随流程开放，通关后全部开放。

商会位置

ハクム村北侧、タルジュの山小屋、ギルデカラン市场东侧的小道、シャク－ド北侧、アルブラクス村东北侧、フルクライトジオ西北侧、クプニ村北侧。

商会贩卖品

商品名	价格	效果
コゲ肉	10z	骑手的 HP 回复 1
生命の粉尘	500z	队伍的 HP 回复 100
秘药	1000z	完全回复我方单体的 HP
大タル爆弹	1000z	给予单体对象 200 伤害，让其 3 回合间陷入烧伤状态。对睡眠状态的敌人使用，伤害更大
特训のオフダ	3000z	30 分内，获得经验值提升 50%
发见のオフダ	3000z	30 分内，珍稀怪物出现率提升 80%
丰作のオフダ	3000z	30 分内，珍稀采集点出现率提升 50%
幸运のオフダ	3000z	30 分内，战斗中的珍稀报酬取得率提升 50%。
诞生のオフダ	3000z	30 分内，珍稀巢穴出现率提升 50%
体力の成长药	10000z	主人公或随从怪物的 HP 提升 3
怪力の成长药	10000z	主人公或随从怪物的攻击力提升 1
硬化の成长药	10000z	主人公或随从怪物的防御力提升 2

流程攻略

注：①本作流程没有分章节，为方便阅读，本攻略按照地图分章节；②流程显示的迷路的小猪位置仅为当前流程可救助的小猪，小猪全位置请参考流程攻略后的资料篇。

序章

ひみつの小道：剧情后笔直前进，下屏幕的小地图有橙色标记指示主线方向，和本篇一样，场景里有许多物品可以采集，靠近后按A键即可。搜刮完就可以前往深处触发剧情，举行仪式的时候就可以自创人物了。
ハクム村：自动返回村庄，三人因为私闯禁地一事遭到前辈的责难，接下来还要向村长报告。顺着橙色标记前往村长家，剧情后序章结束。

剧情

青梅竹马三人为了寻找怪物蛋而进入森林禁地，**シュヴァル**发现森林里的植物有异变，但在**リリア**的催促下没来得及深究……三人在悬崖边发现了特殊的怪物蛋，虽然很想知道里面到底能孵出什么怪物，但无奈他们不是正式的骑手，只有骑手才能让怪物蛋孵化出怪物。**リリア**灵机一动之下决定举行一个模仿骑手的仪式，本来以为只是娱乐的仪式，没想到蛋里真的孵化出了雄火龙的幼崽，并且很亲近主人公。返回骑手村向村长报告时，村庄突然遭到迅龙的袭击，小雄火龙为了保护主人公们被打落悬崖，**シュヴァル**的母亲也因此丧命，在悲剧过后的一年，故事正式开始。



第一章 ボルデの丘

ハクム村：与面倒见のいい少女、**リリア**对话，接下来顺着标记前往“仪式の间”触发剧情，进入孵蛋教学，第一次孵蛋固定孵出蓝速龙王（**ドスランポス**）。和蓝速龙王建立羁绊后还得前往“**ボルデ**山の洞窟”接受考验，前往村庄入口和**ダン**先辈对话就能触发主线。不过在此之前可以先进入村庄门口附近的自宅（**マイハウス**）了解其功能，和自宅附近的邮便猫、通讯猫对话可开启邂逅通信和网络通信的功能。准备好后和**ダン**先辈对话获取骑手笔记（**ライダ－**），接下来就能出村自由行动。

ボルデの丘：往标记处前进触发战斗教学，在撞上草食龙前可以先采集它面前的药草。进入战斗后根据教学选择力量攻击，草食龙的攻击倾向也是力量，所以下次攻击选择速度就能克制它。胜利后有提醒使用药草恢复HP，不过通常来说主人公此时应该耗不到10HP，所以省下药草直接往山丘上面走吧。接下来会遇到蓝速龙进行第二场战斗教学，选择技巧攻击就能轻松获胜，至此教学结束。按照标记前往**ボルデ**山の洞窟。

ボルデ山の洞窟：洞窟中央会有“迷路的小猪”出现，这属于游戏里的一个收集要素，救助它后可以获取掉落道具。采集完素材后前往“试练の间”，进入试炼之间深处触发剧情，在剧情点附近还有一只和水颜色相近的小猪，别忘了回收。往回走一段距离触发BOSS战，胜利后自动返回村落。

BOSS 》凶气の迅龙

流程第一场BOSS战。迅龙会使用全体攻击，属于多段伤害，但伤害不会太高。迅龙的主要攻击倾向是速度，使用技巧攻击迅速蓄好羁绊槽，积蓄好后根据教学选择“骑乘”指令。骑乘后继续选择技巧攻击，羁绊槽蓄到Lv3后就能使用羁绊技结束战斗。

ハクム村：和村长报告后村庄开启武具屋、杂货屋设施，武具屋现在能进行装备的贩售以及强化。和杂货屋附近的**リリア**对话能开启支线任务功能，前往任务板就能查看当前能接下的支线任务，目前能接★1的支线任务。和《怪物猎人×》相同，除了任务板上的任务以外，玩家还能从头上有蓝色感叹号标记的村民身上接到委托。委托能获得的报酬种类多样，其中还包含武器的技能，建议碰到相关委托时不要错过。

剧情

距离迅龙袭击村庄已经过一年，主人公也迎来成为正式骑手的一天。前往仪式之间接受村长的仪式时，没想到从蛋附近冒出了一只奇怪的艾鲁猫。它自称为导航猫，为报答主人公收留它，它会给予主人公适当的冒险建议。怪物蛋顺利孵化出蓝速龙王，但试炼还没有完成，主人公还得前往试练之间净化羁绊石。不料按照指示净化完羁绊石后，一年前的迅龙竟然再次出现，主人公凭借羁绊石与随从怪物的力量顺利把迅龙击退，也证明自己已经是一个合格的骑手。



场景宝箱

宝箱位置	物品
ボルデの丘	投げナイフ ×5
ボルデの丘	闪光玉
ボルデの丘	ビンの王冠

宝箱位置	物品
ライダ－の修炼场	特训のオフダ
ボルデ山の洞窟	硬化药
试练の间	回复の粉

第二章 カクセの森

ハクム村：和**ダン**先辈对话，孵蛋的厩舍开启，前往**イノリのツボ**处可进行供奉或祈祷，用处请参考系统部分。现在玩家手上没有**オフダ**的话就进行祈祷便可，接下来前往大地图“**ボルデの丘**”寻找**ダン**先辈发现的怪物巢穴，骑乘系统也随之开启。来到怪物巢穴面前触发平台跳跃教学，站在平台上按A键就可以跳到巢穴前。直接进入深处的巢穴偷蛋，注意在骑乘状态下是不能拿蛋的。回收怪物蛋后出洞返回村庄，如果先前接下了委托“**タマゴの神秘**”，那就先去找委托人报告再前往厩舍孵化怪物蛋。孵化完怪物后与**ダン**先辈对话，接下来前往村长处，剧情后再次和**ダン**先辈对话获得“**旅の始まりセット**”，开启调合系统。打开主菜单调合出5个回复药后给**ダン**先辈看，再与村长对话，接下来的目标是前往**カクセの森**。

カクセの森：在**ボルデ**の丘途中会遇到**リリア**。**カクセ**の森入口附近有一只小猪可救助，往深处前进触发BOSS战，胜利后自动返回村庄。

BOSS 》大食の青熊兽

青熊兽以力量攻击为主，因此随从怪物推荐以速度攻击为主的怪物，比如最初的搭档蓝速龙王。待青熊兽倒地一次后，就会偶尔使用技巧攻击，最安全的做法就是使用力量攻击，不会被它克制。青熊兽还会使用蜂蜜来给自己补血，不过大抵跟不上我方的输出力度，总体保持全力输出的节奏去战斗就能快速胜利。

カクセの森：剧情后为了追上**シュヴァアル**再次前往森林，进入森林前可以自由行动，不妨清一下支线任务。进入森林后跟着橙色标记走就能触发BOSS战，胜利后自动返回村庄并获得“**モンスタ－图鉴**”。

BOSS 》ドスイ－オス

红速龙王以速度攻击为主，偶尔会使用力量攻击。招牌的毒液技能可让我方陷入中毒状态，但是进入骑乘状态后就能抵御中毒，因此骑上去后不用急着使用羁绊技，待蓄到Lv3再使用为好。

剧情

成为骑手后的主人公脚踏实地完成着骑手的任务，并从村长处得知一年前的事件是由一股“黑色凶气”所引发的，被这股凶气缠上的怪物会变得十分凶暴。同时主人公也得知骑手村的规定——身为一个骑手是不能远离村落的，因为骑手所坚持的“与怪物友好相处”的理念和外界大多数的猎人不合，为了保护一族，骑手只得隐居此处。**リリア**不太能认同这种想法，她相信前往外界能找到自己该做的事。主人公接受村长的委托前往**カクセの森**驱赶青熊兽，完成任务后却发现森林的植物被黑色凶气包围，此时一名神秘人物登场，他告诉主人公在这片森林的调查完成之前，希望主人公不要靠近森林。返回村庄，**シュヴァアル**得知黑色凶气出现后非常激动，因为一年前的事件导致他憎恨怪物，**シュヴァアル**马上冲了出村，主人公只得追了上去。来到森林后发现**リリア**被红速龙王袭击，击退它后神秘人再次出现，原来他是王立书士队的队长，为调查黑色凶气的事而来。**リリア**主动要求加入王立书士队，她认为调查事件真相正是帮助朋友的方式。而另一方面，**シュヴァアル**也没有返回村庄，而是抱着一个怪物蛋静静地离开了……

场景宝箱

宝箱位置	物品
カクセの森入口附近	マヒ投げナイフ ×2

宝箱位置	物品
カクセの森	气合のカタマリ

第三章 禁足地

ハクム村：和**ダン**先辈对话进入对人战的教学，和怪物不同，骑手与其随从怪物需要总计击倒3次才能算胜利，上屏幕上方显示的生命点正是他们的复活次数。教学战难度不高，胜利后本地对战和网络通信对战开启，并获得“耐火小**の**护石”、“回复药×10”。正好下一个任务的对手是大怪鸟，马上把耐火护石装备上吧。整备好后出大地图前往废炭矿。

ボルデの丘：在废炭矿前遭遇**ネコタク**的司机，对话后前往**ボルデ**山**の**洞窟附近就能遇到目标大怪鸟，靠近后触发BOSS战。

BOSS 历战の怪鸟

本战正式出现部位破坏的概念，即使攻击BOSS的部位也能对本体造成伤害，并且破坏部位后BOSS就不能使用全体攻击了，因此先瞄准大怪鸟的头部进攻吧！大怪鸟的攻击倾向是技巧与速度，以技巧攻击为主。虽然大怪鸟偶尔会使用速度攻击，但不影响我方用力量主攻的节奏。

イャンクックの巢：胜利后大怪鸟会归巢，并出现归巢教程。按照橙色标记前进就能发现其巢穴，来到深处就能发现负伤的大怪鸟，此时进入第二次战斗。胜利后获得“**ネコタクの**车轮”，把蛋摸走就可以离开了。

BOSS 历战の怪鸟

本次战斗没有部位可以破坏，战斗诀窍和上一场差不多。在正面交战中多次获胜把大怪鸟打至倒地后，使用羁绊技拿下胜利吧。

ボルデの丘：返回**ネコタク**司机处，司机感谢主人公帮它取回车轮并开启**ネコタクスタンド**功能。从此以后在大地图中遇到橙色伞就可以利用猫车返回村庄了，同时也能存档。返回村庄后分别和**ダン**先辈、村长、**お**气乐**な**青年对话，接下来的目的地是**カクセの**森深处的禁足地。

禁足地：往**カクセの**森深处前进，来到开阔的瀑布地图后前往地图左侧可以发现一个小洞，解除骑乘状态后可以钻进去进入**アイルーの**集落，这里有**ネコタクスタンド**供存档，也可以和旁边的艾鲁猫对话回复队伍HP。来到禁足地前可以发现左侧有一只小猪，进入禁足地后靠近黑色石头触发BOSS战。胜利后羁绊石珍稀度开启至3，继续往深处前进，剧情过后本章结束。

BOSS 凶气の迅龙

开场积蓄不了羁绊槽，瞄准迅龙的头部进行攻击，迅龙在头部被破坏前以速度攻击为主，我方应挑选以技巧攻击为主的随从怪物。待迅龙头部被破坏后就可以积蓄羁绊槽了，迅龙也会很快进入愤怒状态，并且开始使用力量攻击，不过几率较小，我方依然以技巧攻击为主。



剧情

在与青梅竹马的另两人分道扬镳后，主人公虽然寂寞却依然踏实地完成骑手的修行。按照前辈的指示打倒大怪鸟，帮助**ネコタク**的司机后，主人公再次获得黑色凶气在**カクセの**森附近出现的情报。虽然被前辈警告不要随便靠近森林的禁足地，但拥有骑手力量的主人公又岂会甘心静待消息？来到禁足地的主人公发现绊原石也被黑色凶气侵蚀，并且“老朋友”迅龙也再次出现。击败它后主人公坚定了要离开骑手村的决心，村长和前辈也终于认同主人公的想法，并告知在出发之前，要先前往雪原寻找熟知“传承仪式”的龙人。

场景宝箱

宝箱位置	物品
カクセの森	けむりの玉 ×2
カクセの森（アイルーの集落）	双眼镜 ×5
カクセの森	回复の粉 ×2
カクセの森	ネコタクチケット
禁足地（绊原石附近）	体力の成长药
试练の间	回复の粉

第四章 ダルジュ雪原

ダルジュ雪原：开场获得“**旅立ちのお守り**”，往前走一段路进入地图左侧的角落会发现宝箱和小猪，注意最好先救助这里的小猪，因为救助后能捡到的“**ホットミスト**”在接下来的洞窟中非常有用。按照橙色路标前进至**エット**－洞窟。

エット－洞窟：在入口附近的东北侧角落里可以救助小猪，前往深处靠近冰牙龙触发剧情。接下来往回走一段距离触发BOSS战。

BOSS ウルクスス

开战前一定要先使用**ホットミスト**，不然会多次陷入行动不能的状态。白兔兽的HP较多，以速度攻击为主，但偶尔也会使用力量攻击。白兔兽的攻击顺序大致为速度攻击→雪**飞ばし**→力量攻击这样循环，也有可能不使用力量攻击。如果身上带有音爆弹的话可以对其使用，白兔兽吃了音爆弹后会倒下。

ダルジュ雪原：胜利后出洞跟着冰牙龙走，途中会遭遇两场**スクアギル**战，**スクアギル**的普通攻击以技巧为主，不过使用技能的场合比较多。进入山小屋后触发剧情，在**アユリア**旁边有一只小猪，山小屋这个区域功能齐全，还安排有自宅，要整理装备和孵蛋就不必回村了。这里的武具屋有新装备，有需要的话可以更换，如果此时队伍里没有“跳跃”技能的随从怪物就要换上来。

往瀑布的方向前进，途中会有**ネコタクスタンド**，利用跳跃技能飞越平台，在雪山草的剧情点前有一只小猪。接近雪山草后触发BOSS战，胜利后返回山小屋触发剧情，接下来的目的地是**タルジュの**秘汤，出发前可前往下图所示位置救助3只小猪，其中地图西侧的小猪需要携带会游泳的随从怪物才能找到，地图南侧的需要携带会攀藤的随从怪物才能找到。





BOSS ザボアザギル

怪鲛以技巧攻击为主，攻击顺序多为技巧→速度→**アイスアー マー**。BOSS 使用速度攻击的频率要比之前的 BOSS 高，战斗时不要一直使用力量攻击。还有它的攻击力颇高，血量降到一定程度时需要及时使用道具回复，尤其是发动**アイスアーマー**后使用的全体攻击十分疼，队伍两人都要保持 40 以上的血量才不会被一波打死。

タルジュの秘汤：在**ダルジュ**雪原途中会触发BOSS战。胜利后进入**タルジュの**秘汤深处，会遇到玩家们熟悉的猎人团队。分别与他们对话后开启★2的支线任务，在温泉附近有两只小猪可以救助，分别位于温泉的下方与左侧。与**アユリア**对话后返回山小屋。

BOSS 悪童の大猪

野猪王以力量攻击为主，其次还会使用技巧攻击。攻击顺序多为力量→技巧，而且直接交替使用的次数比较多，我方也要注意转换攻击方式。BOSS 使用“力溜め”后会使出力量型的“根性**タックル**”，其伤害达 90 上下，在它蓄力后一定要回复好状态。

タルジュ雪原：山小屋内触发剧情，获得“**ペイントボールの**调合**レシピ**”。接下来要获得一只白兔兽（**ウルクスス**）给**なぞなぞジイサン**看，白兔兽出没在雪原地图的右下角（**エット**–洞窟附近），在战斗前先准备好道具“音爆弹”和“**ペイントボール**”放入战斗口袋里。音爆弹能使白兔兽倒地，它在倒地的状态下被打倒会增加归巢的几率，而**ペイントボール**本身就能增加怪物的归巢几率，一旦白兔兽归巢就可以前往它的巢穴偷蛋，摸到下图纹路的怪物蛋就是白兔



兽了，如果没有触发归巢的话就进出一下洞窟刷新白兔兽。孵化出白兔兽后将其放入队伍里，与**なぞなぞジイサン**对话便开始进行传承仪式（传承**の**仪）的教学。

教学结束后获得“耐寒**の**护石”，获得传承仪式的力量后就能去挑战**エット**–洞窟的夫鲁夫鲁了，笔者推荐此时可去武具屋购买片手剑“**ボーンククリ**”，里面附带的技能“飞龙种**キラー**”对接下来的BOSS战很有帮助。

エットー洞窟：往深处前进，**アユリア**会帮主人公开路。下一个区域的地图下侧可进入**アイルーの集落**，可以开启传送点和回复HP。接下来的区域里总共有三只小猪可以救助，分别位于下图位置。注意其中一只小猪所在的位置，需要携带拥有“碎岩”技能的随从怪物才可开通道路到达，青熊兽和大怪鸟均可。来到出口附近触发BOSS战。胜利后来到新地图，本章结束。



BOSS 幻惑のフルフル

夫鲁夫鲁的 HP 很厚，弱火属性，攻击倾向是技巧，攻击频率从高到低是技巧、力量和豪雷**ブレス**。先瞄准头部攻击，待部位破坏后 BOSS 就不能使用咆哮了。BOSS 进入愤怒状态后攻击力会提升，如果它盯着骑手打的话那基本每回合都要回复一次。如果先前准备了带“飞龙种**キラー**”技能的片手剑，那么战斗就会轻松不少。

剧情

到达雪原的主人公在洞窟里发现了一个受伤的少女，从保护她的冰牙龙可以看出，这名少女也是一个骑手。带着她到雪原上的山小屋休息时得知少女的名字是**アユリア**，获得她的信任后两人突然碰到一个神秘的龙人爷爷，爷爷表示雪原里的温泉区域受到大野猪王的骚扰，无法靠近。主人公击退了大野猪王后发现温泉区域里有数名猎人，在交谈中主人公坚定了要去外头熟悉世界的决心。**アユリア**也道出自己为了了解传承仪式而出外旅行，不料途中被洞窟内的夫鲁夫鲁袭击而受伤，不把夫鲁夫鲁击退的话就无法离开雪原。为了对抗夫鲁夫鲁需要火属性的随从怪物，正在头疼之时神秘的爷爷却突然让主人公带来一只白兔兽，按照他的要求带来白兔兽后老爷爷也坦白了自己的身分，他正是熟知传承仪式的龙人。他为通过考验的主人公举行了传承仪式，白兔兽竟然由此获得了火属性的力量！这下就能无所畏惧地去挑战夫鲁夫鲁了。成功打倒强敌后终于离开了雪原，迎接主人公的是一片开满樱花的漂亮场景……



场景宝箱

宝箱位置	物品
ダルジュ雪原	音爆弹 ×2
ダルジュ雪原	ネコタクチケット
エット – 洞窟	落とし穴
エット – 洞窟	ホットミスト ×5
エット – 洞窟	ホットミスト ×5
ダルジュ雪原	ビンの王冠
ダルジュ雪原（雪山草附近）	耐痹の护石
ダルジュ雪原（东南侧的洞窟，需要会游泳的随从怪物才能进入）	遗传石【水】×3
ダルジュ雪原（西侧，需要会游泳的随从怪物）	硬化の成长药
ダルジュ雪原（中央，需要会游泳的随从怪物）	耐冰の小珠
エット – 洞窟（アイル – の集落）	耐雷の小珠
エット – 洞窟	硬化药 ×2
エット – 洞窟	白带の传承法
エット – 洞窟	硬化の成长药
エット – 洞窟	流水の小珠

第五章 モンソーネ平原

ギルデカラン：往城市前进途中可以看到一只睡着的樱火龙，当然现在是惹不起的。进入大都市**ギルデカラン**后触发剧情，然后前往**ハンターズギルド**，途中也会触发剧情。见过公会长后★3难度的支线任务解锁，武具屋也可以使用怪物素材生产装备了，如果玩家有继承《怪物猎人×》的数据，那么此时就可以去武具屋接下斩龙片手剑的生产任务，这把片手剑相当实用，建议尽早造出来。接下来的目的是见一名猎人，在那之前可以先逛逛城镇，城镇里藏着5只小猪，分别位于**ハンターズギルド** 公会长的附近、港口的船上、船的北侧、市场深处的大钟下面、书士队厅舍内（流程后面才能进入）。前往**リヴエルト**的家后触发剧情，接下来要前往**モンソーネ**平原讨伐水兽。

モンソ－ネ平原： 平原地图藏有4只小猪，分别藏在下图位置里。藏在大树洞里的小猪需要碎岩技能才能救助。来到水兽面前就会触发BOSS战。



BOSS 怒涛の水兽

水兽的攻击倾向是力量，弱点是火属性，攻击频率从高到低为力量、水びたし、技巧。基本上技巧攻击的使用次数较少，我方以速度攻击为主即可。特技“水びたし”能封印我方的特技，使用火属性特技的随从怪物要注意此招。水兽的HP降到一定程度便会使用压水吐息，不过威力不大。

ギルデカラン： 击倒水兽后返回猎人公会，和公会长对话后追加新的支线任务。第二天接受**リヴェルト**的委托前往**パブタの**密林，在此之前可先完成追加的支线任务，市场附近的小路里有一只黑色的艾鲁猫，和它对话便能购买大**タル**爆弹、生命粉尘等实用道具。

パブダの密林： 入口附近北侧的角落里有1只小猪，第二区域里毒怪鸟活动范围附近也有1只，此时如果有接讨伐毒怪鸟的支线任务的话可以顺便攻击毒怪鸟。毒怪鸟弱火属性，以技巧攻击为主。毒怪鸟所在区域的南侧有**アイル－の**集落，可以进去恢复一下状态。到达目标点后触发BOSS战。

BOSS ネルスキュラ

目前流程较难的战斗，影蜘蛛弱火与雷属性，攻击倾向是技巧，随从怪物推荐使用**フルフル**亚种。给予BOSS一定伤害或骑手被打倒时就会插入剧情动画，然后战斗重新开始。BOSS最麻烦的就是“睡眠针”等能赋予我方异常状态的各种特技，不过均属于力量型的攻击，可以适当使用速度攻击压制。除了进入骑乘状态防止这些异常攻击外，让**フルフル**亚种使用雷属性特技或投掷**マヒ投げナイフ**可以让BOSS陷入麻痹状态，这样局势对我方就非常有利了。

モンソ－ネ平原： 胜利后一段剧情，然后接受**シモ－ヌ**队长的委托前往平原调查**クルペッコ**，靠近后触发BOSS战。胜利后自动剧情并回到城镇，别忘了此时救助在书士队厅舍内的小猪。再次返回平原，这次要往**クバ**砂漠前进，本章结束。

BOSS 大呼の彩鸟

彩鸟弱冰属性，攻击倾向是技巧。真正麻烦的是经过2回合左右后彩鸟会叫来凶气の雌火龙，由于彩鸟会使用回复、提升攻击力等辅助技能，需要先迅速打倒它。雌火龙会使用毒攻击，在打倒彩鸟的途中要尽快进入骑乘状态防止我方中毒。打倒彩鸟后先瞄准雌火龙的头部攻击，雌火龙以速度攻击为主，虽然会使用猛毒攻击，但它的HP并不多，只要注意好回复并不难胜利。

剧情

到达大都市**ギルデカラン**的主人公发现，城镇内的人都害怕自己带着的随从怪物，为了解开误会得先前往猎人公会。来到猎人公会后主人公受到了公会长的欢迎，原来他与村长是老相识，公会长希望主人公拜访一个被称为“地狱的孤高猎人”的人物。但实际与这位猎人见面的时候却发现他不太可靠……与此同时主人公也接到了公会长发来的讨伐水兽的委托。成功完成任务后主人公也逐渐获得信任，第二天**リヴェルト**委托主人公前往密林采集蘑菇，以为能轻松完成任务时却遭遇影蜘蛛袭击，危急关头下**リヴェルト**救场，并告诉主人公关于猎人的一些回忆。主人公在了解他的过去后，更加相信骑手和猎人能够互相理解。第二天**シモ－ヌ**队长拜访，原来他和**リヴェルト**是老相识，交谈之下得知最近密林和沙漠的环境都变得不太对劲，**シモ－ヌ**委托主人公前去调查。在调查彩鸟的途中没想到它居然叫来被凶气缠绕的雌火龙！击败它们进行报告后，众人终于理解到黑色凶气的危险性，**リヴェルト**的故乡更是传来出现黑色恶魔的传闻，为了进行更深一步的调查，主人公需要与猎人的其他同伴合流。

场景宝箱

宝箱位置	物品
モンソ－ネ平原	体力の成长药
モンソ－ネ平原	大タル爆弹
モンソ－ネ平原	诞生のオフダ
モンソ－ネ平原	シビレ罠 ×3
パブダの密林	高级砥石 ×2

宝箱位置	物品
パブダの密林	怪力の成长药
パブダの密林（アイル－の集落）	诞生のオフダ
パブダの密林	硬化の成长药
パブダの密林	雷光の小珠 ×2

第六章 クバ砂漠

シャクード： 进入**シャクード**后发生剧情，和**ノルム**村长对话，主人公需要调查两处出现流沙的原因，出门前别忘了救助基地西侧帐篷附近的小猪，在基地旁边的水池附近也有1只小猪。前往东侧进入**クバの**岩窟深处触发BOSS战，胜利后可以探索一下**クバの**岩窟的采集点，这里有许多珍稀的素材。岩窟里有2只小猪可救助，触发BOSS战的泥沼附近有1只，地图南侧被岩石阻挡的角落里有1只，需要碎岩技能开路。

BOSS ボルボロス

土砂龙的攻击倾向是速度，弱火属性，进入泥状态时弱点属性会改变为水属性，倾向于力量攻击（望远镜无法查看）。难度不大的一场战斗，因为BOSS的特技也是速度型，放心用技巧攻击应战便可。

クバ砂漠： 前往西侧触发BOSS战。胜利后返回**シャクード**触发剧情，然后再次前往**クバ**砂漠。

BOSS ダイミョウザザミ

盾蟹的攻击倾向是技巧，弱点是火和雷属性。难度依然不大，要注意蓄力后BOSS多会使用力量攻击。当BOSS血量降到一定程度时就会采取防御姿势，此时进行普通攻击会受到反击，把羁绊技留到此阶段终结战斗就不用顾忌反击了。

クバ砂漠： 来到**アルブラクス**村前触发BOSS战，开战前往战斗口袋里放入音爆弹。此次战斗是二连战。

BOSS 凶气の砂龙

砂龙王的攻击倾向是力量，弱点是冰属性，推荐使用怪鲛（**ザボアザギル**）作为随从怪物。BOSS较为麻烦的特技是“**マヒカツタ－**”，能让我方陷入麻痹状态，不过此特技也是力量型，因此我方放心使用

速度攻击吧。BOSS 的蓄力方式是潜入沙中，此时进行攻击会 miss（羁绊技依然可以命中）。按照本篇的办法，对其使用音爆弹就能让它弹起来！不仅如此，BOSS 还会倒地 3 回合，是输出的绝佳机会。

BOSS 改造土砂龙

攻击倾向和弱点都和先前的土砂龙一样，不过改造版的会使用火属性攻击。进入骑乘状态免疫 BOSS 的异常状态攻击后就没什么难度了。

アルブラクス村：进入村庄深处便会触发BOSS战。开战前可以使用传承仪式让雌火龙继承冰属性的攻击技能，这样对付角龙便会轻松不少。胜利后羁绊石力量解放，剧情后就能够携带珍稀度4的随从怪物了。与村长对话，带上拥有碎岩技能的随从怪物破坏岩石，再和村长对话取得“乗り人の笛”，开启随从怪物探险队功能（オトモン探检队）。前往厩舍使用探险队功能，等待20分钟后回收探险队，并前往村长处对话。此时村子里挡路的石头已经全部清理掉了，可以前往东侧救助小猪。村长处有一个建造“对战アリ-ナ”的支线任务，只要收集15个铁矿石即可，趁早完成吧！复兴完村庄就可以前往入口处和リリア对话，本章结束。

BOSS BOSS 凶气の角龙

角龙的攻击倾向是力量，弱点是冰属性，攻击力较高。BOSS 偶尔会使用技巧攻击，但因为特技也是力量型的，推荐主要使用速度攻击。虽然破坏“尻尾”部位可以下降其速度，但它和凶气迅龙一样会使用力量共鸣限制我方的羁绊槽增长，还是先从头部下手吧。BOSS 的血量下降到一定程度后会使用“溜めスティンガ-”潜入地面，和砂龙王一样，对其投掷音爆弹就能让它硬直 3 回合，在本作里怪物即使进入发怒状态还是会被这些道具影响，放心使用吧。

剧情

主人公来到沙漠里的猎人基地シャク-ド，从基地得知通往リヴェルト故乡的道路被流沙堵塞。为了调查流沙的原因，主人公前往沙漠调查，确认流沙是由砂龙王造成后，基地却出现一名古怪的博士，他和助手一起展示了自己控制的土砂龙，并宣告怪物只需由怪物打倒。对这种粗暴的手法不满的主人公决定先他一步去打倒砂龙王，证明骑手才是与怪物缔结羁绊的正确姿态。决心铲除会带来灾祸的怪物，昔日的温柔已无影无踪。和主人公发生口角的シュヴァル离开后，アルブラクス村的村长也赶到，他们依然不信任骑手，导航猫建议主人公拯救村落，向他们证明骑手并非带来灾祸之人。打倒被凶气侵蚀的角龙后シュヴァル再次出现，他依然不想和主人公合作，想自己解决黑色凶气的灾害。成功拯救村落后主人公也获得大家的信任，主人公也很热心地帮助他们重建村庄。

成功击倒被黑色凶气侵蚀的砂龙王后，博士操纵的土砂龙突然暴走，好不容易压制它后却遭到了骑着雌火龙的某人袭击……仔细一看那竟是主人公的青梅竹马之一シュヴァル，他



场景宝箱

宝箱位置	物品
クバ砂漠	速の传承法
クバの岩窟（アイル-の集落）	鱼龙种の目覚め
クバ砂漠	ビンの王冠 ×2

第七章 ドヴァン火山

ギルデカラン：剧情完后不用急着离开猎人公会，公会长那边能接到报酬丰厚的委托任务，公会长也会开启“ビンの王冠”的纳品任务。前往王立书士队厅舍还能接到队长的委托任务，不但报酬丰厚，还能取得陷阱的调合方法。前往街道橙色标记处触发剧情，接着前往港口，剧情后获得雄火龙以及飞行能力，可以通过沙漠飞往火山。获得飞行能力后就可以前往下图位置回收小猪了。



フルクライトジオ：剧情后开启★4难度的支线任务，从此阶段开始敌人的强度会增加不少，需要强化一下装备与随从怪物。剧情获得的单眼雄火龙遗传孔是全开的，值得练到游戏终盘。前往废坑道与ドミ-ル对话，然后与ナビル-对话进入废坑道。进入废坑道后要使用道具“ク-ラ-ミスト”，不然战斗中会因为中暑而行动不能。

ドヴァン矿山：顺着标记前进，下电梯就能来到矿山。电梯附近有1只小猪，来到操车场区域西侧还有1只小猪，坐车来到其他区域继续前进，触发遇到助手剧情的地点附近有1只小猪。坐电梯来到火山，到博士面前触发剧情。按照橙色标记的指示前往操车场切换轨道的开关，然后就能乘车前往アイル-の集落，和矿石艾鲁猫对话后获得“火炎石”。直接使用集落的传送点返回火山入口处，靠近岩石触发BOSS战。

BOSS 改造爆锤龙

爆锤龙的 HP 相当多，攻击倾向是力量，弱点是水属性，个别技能带爆破属性。特技“豪雷ブレス”的威力相当高，不过破坏 BOSS 的头部就能封印这招。BOSS 身边的火药岩要是被它自己破坏，爆炸伤害便会波及到我方，所以早期要使用全体攻击兼顾对火药岩和 BOSS 头部的输出。推荐使用的随从怪物是黑角龙（ディアブロス亚种），其全体攻击技能虽然有倒地一回合的副作用，但只要等级达 20 级左右便能做到一招破坏火药岩。破坏掉头部后，BOSS 伤害最高的技能就是火药岩爆破了，火药岩每破坏一次，BOSS 都会花一回合重新生成一个火药岩，所以骑手可保持一回合回复一回合输出的节奏稳步打倒 BOSS。

マネルガ-研究所：打倒改造爆锤龙后正式进入火山地图，火山能采集到许多中级矿石素材，之前提到的《怪物猎人×》联动任务——斩龙的片手剑此时就能完成，火山入口南侧的平台上有1只小猪。按照标记来到火山口，继续前进一段路后触发剧情，进入研究所。研究所入口区域的蓝色装置旁边有1只小猪，下一个区域的入口附近也有1只。到达深处调查闪光点，掉进垃圾场后往出口前进触发剧情，为寻找其他号码改造猫进入绊石ラボ，途中触发BOSS战。

BOSS 改造熔岩兽

熔岩兽的攻击倾向是技巧，威力最高的攻击是特技“マヒブレス”。整体难度不大，注意准备一些能解除麻痹状态的道具即可。

绊石ラボ：进入深处触发剧情，然后调查桌子上的闪光点，调查地面上的书本堆可以获得“肉球スタンプ”。前往标本ル-ム，调查右侧最深处的标本可以获得“フルクライト矿石”，进入房间内部调查大龙骨下面的闪光点获取钥匙，触发BOSS战。

BOSS 改造アプトノス

改造草食龙只会一心一意使用威力高的“炎ブレス”，除此之外就没特别之处。使用炎耐性的技能或保持回复节奏就能轻松获胜。

实验コロシアム：前往地图东南侧的实验**コロシアム**，调查进门后右侧的牢房门获得“**みがわり**玉”，用钥匙打开标记处的牢房门。进入深处触发BOSS战。

BOSS 改造土砂龙

土砂龙的攻击倾向是速度，偶尔会使用力量攻击，弱火属性。和之前的打法差不多，但这次BOSS会使用更强力的技能，“**ハイメガ**泥**つぶて**”是全体攻击技能而且威力不小，推荐事前准备全体回复道具。

マグマの间：返回地图中央触发剧情，然后前往**マグマの**间触发BOSS战。此场是二连战，不过第二战不需要认真打。除回复道具外一定要带上“音爆弹”，两次战斗胜利后本章结束。

BOSS 凶气の改造炎戈龙

炎戈龙的攻击倾向是速度，弱龙属性。BOSS会使用共鸣技能限制我方羁绊槽增加，先破坏头部能解除共鸣。当BOSS发怒后一回合能行动两次，此阶段要维持一定的血量防止被秒杀。BOSS使用“**溜めスティンガ**－”后可以使用音爆弹使其硬直3回合。

BOSS シュヴァル＆リオレイア

此场战斗属于剧情战，几回合后自动结束，在这期间避免力尽3次即可。

剧情

王立书士队的人拜访**アルブラクス**村，希望主人公能调查之前出现的博士，**リリア**也会帮主人公的忙。**ギルデカラン**传出一名新骑手的传闻，主人公和**リリア**确认后发现对方只是假冒的，但他手上拿着的羁绊石却是从火山处取得，还是被博士怂恿的，然而两人却没有办法前往火山。此时港口突然传来骚动，两人赶到发现一只雄火龙在搞事，**リリア**从它眼睛的伤疤里认出它就是一年前为了保护主人公而摔下悬崖的小雄火龙，主人公使用羁绊石让它安静下来后却遭到猎人们的围攻，情急之下主人公骑上雄火龙离开了**ギルデカラン**。

来到火山后**ドミ－ル**委托主人公去调查废坑道，想要炸开堵在矿山门口的岩石。从上层潜入废坑道的主人公发现了在里面鬼鬼祟祟的博士，炸开挡路的岩石发现那块大岩石竟然是被博士改造过的爆锤龙！打倒它后登上火山口进入博士的研究所，之前假冒骑手的少年也决定和主角同行，没想到主人公陷入了博士的陷阱。博士的目的是制造人工的羁绊石以便人人都能操控怪物，但羁绊石是为了与怪物建立羁绊而存在的，大家自然不能容忍博士的行为，危急关头导航猫突然身冒雷光阻止了博士。恼羞成怒的博士把众人扔去垃圾场，在垃圾场里遇到了称导航猫为“5号”的奇怪艾鲁猫，原来它们都是被博士改造过的拥有特殊能力的号码猫。找齐所有号码猫后导航猫也恢复了以前的记忆，它也是被博士改造的号码猫一员。恢复了记忆的导航猫决心与博士清算至今以来的债。打倒博士的改造怪物后号码猫们骑着火龙车闪亮登场，击退了博士。而主人公在逃离研究所后却发现雄火龙被黑色凶气侵蚀，好不容易使用羁绊石压制下来后**シュヴァル**却又杀到。他认为雄火龙已经没救了，需要尽早打倒，主人公当然决心保护自己的搭档，**シュヴァル**嘲笑主人公的天真后离去……



场景宝箱

宝箱位置	物品
クバ砂漠（火山入口附近的平台上，需飞行技能）	铁角种の目觉め
废坑道	耐烧の护石
废坑道	冰结の小珠 ×2
废坑道	生命の粉尘 ×3
ドヴァン矿山	水の传承法
ドヴァン矿山	遗传石【火】×3
ドヴァン矿山	みがわり玉 ×3
ドヴァン火山	クーラーミスト ×10
ドヴァン矿山（アイル－の集落）	火の传承法
マネルガ－研究所	硬化の成长药
マネルガ－研究所	ピンの王冠 ×2
绊石ラボ（最深处）	龙の传承法
标本ル－ム	冰の传承法
标本ル－ム	遗传石【龙】×2

第八章 ザオバブ溪谷

フルクライトジオ村：开场解锁珍稀度5的随从怪物，此时可以去火山收集轰龙亚种的怪物蛋了。与**ドミ－ル**对话，然后前往港口乘船到**クプニ**村。到达村庄后★5难度的支线任务开放，前往村长处，剧情后和**トラオ**对话，接着去找导航猫。接下来的目标是收集“丸鸟**の**羽”，可以出村前往新区域**ザオバブ**溪谷。

ザオバブ溪谷：打倒地图上出没的丸鸟（**ガ**－**グア**），收集4个丸鸟**の**羽后就可以回村与**ハナコ**对话。再和村长对话后前往**にくきゅうビ**－**チ**，到达沙滩后触发BOSS战。

BOSS ケチャワチャ

奇猿狐的攻击倾向是技巧，弱火属性。不过技巧和速度的使用频率相当，是比较难抓到套路的怪物。BOSS还会针对力量攻击进行反击，发怒后1回合行动2次，保持回复节奏作战吧。

ザオバブ溪谷：回村马上发生剧情，接着和村长报告，然后前往海岸和**ハナコ**对话发生剧情，可使用传送点直接到达**にくきゅうビ**－**チ**。沙滩地图东侧有1只小猪，黑狼鸟的巢穴附近也有1只。前往深处触发BOSS战，这场战斗的难度较大，事前需要强化好装备，防御力大概维持在50左右才不会被黑狼鸟一击必杀。推荐使用此刻能制作的狗龙套（**ドスジャギィ**），可降低羁绊槽的消耗。由于黑狼鸟会毒属性攻击，推荐准备耐毒的遗传因子和装备。胜利后自动回村，和**トラオ**对话，然后前往港口和**ハナコ**对话，坐上船后目的地选择**ギルデカラン**，本章结束。

BOSS 凶气の黑狼鸟

黑狼鸟的攻击倾向是技巧，弱水属性，但头部未被破坏时是没有这个弱点的。其攻击方式基本上是技巧与速度攻击交替出，我方要灵活变换攻击方式。最麻烦的是BOSS从开场就能一回合行动2次，建议使用闪光弹限制它的命中率，不然回复道具会消耗得很快。一定要尽早破坏BOSS的部位，破坏头部能让它变回水属性弱点，破坏尾巴能降低它的速度，两个部位都破坏后它就不能行动2次，战斗难度马上下降。

剧情

导航猫与伙伴们重新汇合，曾被博士指使的改造猫们总算重获自由。**フルクライトジオ**村的港口也重新开放，此时一只被导航猫称为救命恩人的艾鲁猫**ハナコ**邀请导航猫返回自己的故乡**クプニ**村，一听到这个村子只有艾鲁猫们生活，一行人就好奇心大过猫，决定应邀。到达**クプニ**村后大家却发现不是所有村民都欢迎导航猫，尤其是名叫**トラオ**的艾鲁猫还和导航猫发生过误会，原来以前导航猫为救**ハナコ**使用过力量，目睹此场景的**トラオ**以为是导航猫伤害了**ハナ**

コ……为了拉近与村民的距离，ハナコ建议主人公去收集丸鸟の羽，完事后果然让村民非常高兴。但トラオ依然没有认同导航猫。

此时村子出现了黑色凶气的征兆，ハナコ也被突然出现的凶气黑狼鸟虏走。危急关头导航猫再次解放力量打倒黑狼鸟，トラオ终于解开了误会，并挽留导航猫留在クプニ村。导航猫思考一番，认为主人公需要自己的力量，两人合作一定能解决黑色凶气的灾害，于是它决定留在主人公身边。此时收到リリア寄来的信件，似乎发生了什么变故，需要主人公回去一趟。

场景宝箱

宝箱位置	物品
ザオバブ溪谷（アイル－の集落）	ドスマタタビ
ザオバブ溪谷（アイル－の集落）	アイル－シュガ－
にくきゅうビ－チ	音速の传承法
ザオバブ溪谷（树洞内）	牙兽种の目觉め
ザオバブ溪谷（树洞内）	ビンの王冠 ×2

第九章 パブダ密林

推荐武器：封龙剑【绝一门】制作方法

在本作中，由于片手剑可以进行防御，可以说得上是最稳定的武器了，流程进行到此阶段可以制作本作最强的龙属性片手剑，下面为大家介绍一下制作的步骤。

①在クプニ村的マイハウス附近与デブリ对话可接下委托“デブリの野望”。委托内容是前往ザオバブ溪谷讨伐桃毛兽（ババコンガ），完成此任务需要拥有攀藤技能的随从怪物，影蜘蛛或轰龙皆可。顺带一提在目的地的大树背面有1只小猪可救助。

②与クプニ村的アユリア对话接下委托“アユリアの形见1”，内容是交给她“紫水兽の鳞”，可以前往にくきゅうビ–チ讨伐紫水兽获得。

③与クプニ村的アユリア对话接下委托“アユリアの形见2”，内容是交给她“炎戈龙の甲壳”和“绿毛兽の爪”。炎戈龙会在ドヴアン火山出现，绿毛兽会在攀登パブダの巨大树途中出现。完成三个任务后就能取得封龙剑【绝一门】。

パブダ密林：前往ハンタ–ズギルド的书士队厅舍触发剧情，然后出发前往パブダ密林。此时可以在平原的下图位置救助1只小猪。



按标记前进，与パパン副队长对话，进入稀の栖みか区域，在下图位置救助小猪。前往下一个区域可以遇到红彩鸟（クルペッコ亚种），推荐获得一只，其骑乘技能“呼唤”对以后刷珍稀怪物十分有用。要携带1只拥有攀藤技能的随从怪物才能进入レダンの村迹。レダンの村迹区域中央位置以及南侧的角落有小猪可救助。和シモ–ヌ队长对话，前进一段距离后触发剧情，然后前往パブダの巨大树，爬树途中触发BOSS战。胜利后继续往高处前进，接近顶端的地图东侧有1只小猪可救助，到达巨大树顶触发剧情，然后自动返回书士队厅舍。





BOSS ジンオウガ

雷狼龙的攻击倾向是力量，弱冰属性。在进入超带电状态前，BOSS 多以力量和速度特技为主，周围的大雷光虫使用速度攻击。当 BOSS 进入超带电状态时就能一回合行动两次、命中率提升，并会唤出两只大雷光虫。此状态下的 BOSS 以力量攻击为主，我方也多以速度攻击应战吧。

ハクム村：剧情后前往ハクム村，然后需要前往ボルデ山の洞窟，可以顺便去右图位置回收小猪（需要飞行能力）。进入洞窟深处触发BOSS战。



BOSS シュヴァル＆リオレイア

剧情战，对面登场就是骑乘状态。BOSS 的攻击倾向是速度，会和力量攻击交替使用，但由于技能“毒スパイク”也是速度型，所以我方可以用技巧为主进攻。给予 BOSS 一定伤害后战斗就会结束。

ボルデ山の奥地：战胜シュヴァル后继续往深处前进，ボルデ山の奥地第二个区域里有2只小猪可救助。进入最深处触发BOSS战。

BOSS 凶气の改造轰龙

轰龙的攻击倾向是力量，弱雷属性，特技“暴走突进”的威力相当惊人，我方 HP 要保持在 200 左右才不会被一击秒杀。BOSS 会使用三种类型的攻击，要限制它只能破坏部位，而且正面对决下我方即使有利也要受到很大伤害。首先破坏它的头部就能封印力量攻击并且使共鸣无效，接着破坏它的尻尾就能封印速度攻击。部位都破坏掉后 BOSS 的普通攻击就只剩技巧，此时可以放心换上以力量攻击为主的随从怪物。BOSS 的 HP 非常多，战斗时切勿急躁，主人公要保持辅助、回复的职责才能顺利获胜。

ザオパブ溪谷：战胜改造轰龙后剧情自动前往书士队厅舍，解放珍稀度6的随从怪物。下一个目的地是クプニ村和パブダ密林。先前往クプニ村触发剧情，接下来和号码猫们对话，全部对话一遍后和ナビル–对话，再按照3号→2号→4号→1号→6号的顺序对话。解谜成功后前往ザオパブ溪谷里的メラル–アジト，进入基地后触发BOSS战。胜利后调查最深处的绊原石，自动返回クプニ村。

BOSS 凶气の海龙

海龙的攻击倾向是速度，弱火属性。BOSS 的普通攻击基本是交替使用速度和技巧攻击，我方普通攻击的选择要灵活对应。BOSS 会使用封印特技的招式，并且会进行蓄电，蓄电后数回合就会使用高伤害的全体攻击。此时攻击背电壳部位的话就能打断它的蓄电行动，破坏掉背电壳部位更能完全封印它的蓄电技能。随从怪物是不会主动选择背电壳部位作为攻击目标的，所以此战要挑选能使用全体攻击的随从怪物（最好是火属性），在 BOSS 进行共鸣之前尽快使用技能破坏掉部位。破坏所有部位后就没什么难度了，主要使用技巧攻击战斗即可。

パブダ密林：剧情后自动返回书士队厅舍，解放珍稀度7的随从怪物。传送到レダンの村迹，顺着主线标记前往雾の兽道。在兽道里有分岔路，要是进入不正确的路是会返回起点的，分辨正确路线的方法是在入口前停下，看看入口附近是否有雷光闪烁，有雷光就表明前方是正确的路线。到达终点后进入深处触发BOSS战，胜利后跟着麒麟往深处前进触发剧情，本章结束。

BOSS キリン

麒麟的攻击倾向是速度，偶尔会使用技巧攻击，弱火与水属性。身为古龙种，BOSS 始终保持每回合行动 2 次，事前准备雷耐性的装备能减少不少压力。要注意的技能是“幻兽の现身”，能够提升 BOSS 的速度并做到每回合 3 动，尽快破坏掉头部就能封印此招。由于 BOSS 本身的速度就很快，能抢在主人公使用回复道具前出手，所以一定要留意队伍的血量避免被秒杀。BOSS 的特技也是速度型，因以技巧攻击为主来应战，但发怒后的 BOSS 几乎只会使用特技来攻击，尤其是“落雷”的伤害十分惊人，一旦获得骑乘机会要马上使用羁绊技，不然 2 回合之内就会被 BOSS 打下马。

剧情

到达书士队厅舍后，**リリア**告诉主人公黑色凶气的灾害已经扩展到全世界，为了对抗这种现象可能需要依赖骑手的传说。传说中第一名骑手“**レダン**”骑着白龙从天而降，驱赶了黑色凶气。主人公决定寻找这个神奇的白龙，而为了找到线索则需要去**パブダ**密林寻找**レダン**的壁画。到达**レダンの**村迹后和**リリア**他们合流，在此处果然找到了**レダン**的壁画，壁画告知了**レダン**骑着的白龙的出现地点，于是主人公便前往**パブダの**巨大树顶寻找白龙。在找到白龙蛋时却被博士抢先一步夺走了蛋……

书士队经过调查后发现了更多壁画的讯息，黑色凶气会侵蚀7个绊原石散布灾害，想要阻止这一切需要使用羁绊石净化绊原石。目前为止只净化了3个，剩下4个还需要主人公出马，而博士的行踪就交由猎人他们寻找了。从**リリア**口中得知他们的故乡有一个绊原石需要净化，进入洞窟后发现**シュヴアル**也在此处，始终不相信羁绊的他对主人公发起了挑战。但一意孤行的他自然无法打败主人公，雌火龙甚至也不听他的命令，载着他擅自离去。在**ボルデ**山深处，主人公找到了被污染的绊原石，并顺利打倒了暴走的改造轰龙，此时**シュヴアル**却被博士劝诱，拿到了白龙蛋。在净化了各处的绊原石后，最后一个绊原石的位置也判明，那就是雪山深处的**ザラムの**遗迹。传闻最凶之黑便在那个遗迹里诞生，进入遗迹需要**レダン**——也就是羁绊石的力量，看来主人公真的要继承传说中骑手的职责了。



场景宝箱

宝箱位置	物品
ザオバブ溪谷（アイル－の集落）	ドスマタタビ
ザオバブ溪谷（アイル－の集落）	アイル－シュガ－
にくきゅうビ－チ	音速の传承法
レダンの村迹	黑带の传承法
稀の栖みか	牙龙种の目觉め
稀の栖みか	耐龙の小珠 ×2
ボルデ山の奥地	气合のカタマリ
ボルデ山の奥地	耐水の小珠 ×2
ボルデ山の奥地	鬼人药 ×3
ボルデ山の奥地	绝技の传承法

最终章 ザラムの遗迹门

セリオン山：开场解放珍稀度8的随从怪物，★6难度的支线任务。此时可以好好强化一下装备和随从怪物，推荐取得**にくきゅうビ－チ**里可以挖到的海龙亚种（**ラギアクルス**亚种）怪物蛋，白海龙不仅能力值优秀，技能也很好用，配合上雷狼龙带有的超带电因子，能培育成一个非常强力的随从怪物。做好准备后传送到**タルジュ**雪原·奥地，前往标记处触发剧情，进入**セリオン**山，在下图位置回收小猪。前进到深处触发BOSS战。



BOSS ヴェルサ・ノワ

白龙的攻击倾向是技巧与速度，没有属性弱点。本战没有特别取巧的打法，先瞄准部位进攻，破坏掉头部后就能封住BOSS的全体攻击。虽然部位经过数回合后会再生，但攻击部位也是能对本体造成伤害的，并没有上一章的麒麟难打，慎重作战便能获胜。

ザラム遗迹：战胜白龙后进入遗迹，这段遗迹路要打3个BOSS，往深处前进触发。战胜狱狼龙后前进一段距离会再度触发BOSS战，战胜碎龙后进入遗迹内部，上楼梯后右侧的柱子边有小猪可回收。往深处前进触发第三场BOSS战。

BOSS 凶气の狱狼龙

狱狼龙的攻击倾向是速度，偶尔使用力量或技巧攻击，弱雷属性。BOSS 身边的大蚀龙虫在经过数回合后会发动自爆攻击，推荐尽早使用全体攻击清理掉。在 BOSS 使用“龙光**まとい**”后，每回合能行动 2 次，龙攻击力提升，此时一定要保持 200 以上的血量，不然很可能被秒杀。由于 BOSS 多使用速度攻击，使用落穴陷阱也是不错的办法。当 BOSS 使用“**呼び寄せ**”后便会重新召唤两只大蚀龙虫，一定要优先击倒，大蚀龙虫多使用速度攻击。

BOSS 凶气の碎龙

开战前要往口袋里放入“爆破落**とし**洗剂”。碎龙的攻击倾向是速度，弱水属性。一旦破坏 BOSS 的头部便能封住它的力量攻击，破坏它的尻尾能封印技巧攻击，这样使用速度攻击的几率就更大了。和本篇相同，碎龙会用粘菌系的招式给自己追加爆破属性，被粘菌攻击到的我方会陷入爆破状态，经过数回合后就会受到 200 的爆炸伤害，在看到 HP 槽左侧有炸弹标记时就马上使用“爆破落**とし**洗剂”解除此状态吧（随从怪物可通过更换来避免爆炸）。

BOSS 凶气の恐暴龙

恐暴龙的攻击倾向是力量，弱雷属性。恐暴龙非常单纯，就是攻击力非常高，基本全以力量攻击压制，所以我方挑选速度型的随从怪物即可。当恐暴龙发怒并使用“**パンプアップ**”后拥有秒杀的攻击力，需要使用提升防御力的技能或道具才能撑下来。

ザラム遗迹：击败恐暴龙后继续往深处前进，在**アイル－の**集落旁有小猪可回收。战胜一路的强敌后，终于要面对最终BOSS战了。最终战是二连战，往战斗口袋内放入手头最好的道具吧！

BOSS 凶气の只眼リオレウス

此战**レウス**不能参战，属于剧情战，只要给予一定伤害就能结束战斗。只眼雄火龙的攻击倾向是力量，不怎么强，注意不要倒下就行。

BOSS マキリ・ノワ

BOSS 没有攻击倾向，也没有弱点。BOSS 开场就会释放**バリア**，在屏障的效果下除头部以外的伤害完全无效。要先瞄准头部攻击，破坏头部后**バリア**就会消失。和白龙一样，黑龙也会进行部位再生，保持 3 回合使用 1 次鬼人药的话，部位破坏速度会非常快，把尻尾也破坏掉后 BOSS 就无法一回合 2 动了。BOSS 的 HP 在削减到一定程度后，便会使用“**黒の戒め**”，这是一个蓄力一回合后释放的绝对秒杀技能，只有在它蓄力期间破坏掉部位才能阻止它使用这招。实在无法做到的话，就要保持自己的生命点为 3，不然被秒杀后就会一下子消耗 2 个。在打倒黑龙后，主人公就会强制进入骑乘状态，剧情结束战斗。

前往**レダンの**村迹，和有红色对话框标记的熟人们对话，然后靠近壁画。剧情后正式通关，通关要素开放。

剧情

众人在**ザラムの**遗迹前遇到博士一伙，并且发现**シュヴァル**竟然手持博士研发的人工羁绊石，**シュヴァル**利用羁绊石的力量唤醒了传说中的白龙，利用白龙的力量打开了遗迹大门的**シュヴァル**决心用自己的方法去拯救世界。主人公和**リリア**也为了取回昔日三人的羁绊而追了进去。然而在与**シュヴァル**交战期间，白龙却受到人工羁绊石的影响而暴走，变成了“最凶之黑”——**マキリ・ノワ**。就在**シュヴァル**快要被凶龙攻击时，曾被他抛弃的雌火龙却及时赶到，舍身帮他挡下了最后一击，他们也因此摔下悬崖……**リリア**决定自己去寻找**シュヴァル**，让主人公去追黑龙。

摔下悬崖的**シュヴァル**在雌火龙的保护下没有受伤，在**リリア**真诚的话语下，**シュヴァル**终于理解了羁绊的真正意义，雌火龙也苏醒过来。得知**シュヴァル**安好后，主人公终于能安心面对“最凶之黑”。在凶龙释放的凶气下，雄火龙受到了感染开始发狂，羁绊石也被破坏。但在主人公拼命的努力下，雄火龙恢复原状。即使没有羁绊石，骑手与怪物结下的羁绊也是真实存在的，理解到这一点的主人公不再害怕黑龙，向它发起了最后的挑战。经过艰难的战斗，主人公与雄火龙之间心灵相通，在没有羁绊石的情况下使出了强力的羁绊技，全身被纯白色光芒沐浴的雄火龙与主人公就如同传承中的**レダン**一样，强烈的白光淹没了被凶气侵蚀的白龙——

在大家的努力下，黑色凶气退去，凶龙也恢复回白龙的模样。一段时间过后，三名青梅竹马再次前往雄火龙出生的地方，像儿时那般举行骑手仪式，主人公决定把羁绊石的碎片返还给传说中的骑手**レダン**，于是再次前往**レダン**的沉眠之地——**レダンの**村迹。和伙伴们一一交谈后，主人公把羁绊石放在了壁画旁边，没想到羁绊石竟然发出了光芒，自动修复为原本的模样，并且变得更为强力！在主人公一群人的努力下，骑手终于被猎人们认同，两者需要各自负责自己的工作维护世界均衡，缺一不可，世界依然很广阔，等待着主人公的冒险仍未结束！



场景宝箱

宝箱位置	物品
ザラム遺迹	怪力の成长药 ×2
ザラム遺迹	冰结の传承法

宝箱位置	物品
ザラム遺迹	总属性の传承法
ザラム遺迹	破龙の小珠 ×2

通关后的解禁要素

①上位怪物登场，地图上会出现上位怪物的巢穴，巢穴外表为红色，但是上位怪物珍稀巢穴和普通珍稀巢穴一样依然是金色。上位怪物的名字以红色显示。

②解放珍稀度9的随从怪物。

③能接★7难度的支线任务。

④**レダンの**村迹内出现力试**し**の迷宫，里面栖息着强力的上位怪物。每进去一次迷宫的构造都会改变，直到打倒BOSS为止都不能出去。在打倒炎王龙和钢龙之后更能挑战隐藏BOSS黑龙。

⑤蜃气楼**の**塔开放，可以从各地的港口前往，最初要从**ギルデカラン**过去。只要打倒守在各阶层的上位怪物就能不断往上前进，在深处还能让金、银火龙成为随从怪物！金火龙出现在蜃气楼**の**塔的19层，银火龙出现在29层，打倒它们后就能从宝箱里获取它们的怪物蛋。当然，因为是上位怪物，所以难度不小。

效率练级法

在通关前可以使用**クルペッコ**或**クルペッコ**亚种的骑乘技能“呼唤”，随时随地叫来怪物战斗赚取经验值。在通关后建议前往蜃气楼**の**塔，要做好以下准备：

①前往祈祷之壶处使用“特训**のオフダ**”或10000z的提升效果。

②准备大量大**タル**爆弹，可以去**メラル**-商会购买、调合或是讨伐奇面族获得。

③挑战蜃气楼**の**塔2～5层，2～4层对于通关队伍来说难度不大。第5层可以遇到一只原始为5万经验的大桶猫，大桶猫会逃跑，但第一回合使用大**タル**爆弹就能稳定地打倒它。

④打倒大桶猫后可以使用**ネコタクチケット**直接离开，又或者去第6层直接被怪物打倒。

力试しの迷宫

连续挑战的迷宫，从**レダンの**村迹前去。迷宫分为5张地图，分别是森、火、砂、冰、暗五界。地图虽大但不算复杂，在场景上晃悠的怪物都为上位怪物，但宝箱里的道具都不错，记得先探索宝箱再挑战BOSS。要注意的是一旦中途退出，再次挑战便会从头开始。

森界（大地の试练）：BOSS怪物是**ナルガクルガ**亚种或**グラビモス**亚种。

火界（炎热の试练）：BOSS怪物是**ウラガンキン**或**アグナコトル**。

砂界（爆风の试练）：BOSS怪物是**ベリオロス**亚种。

冰界（冰狱の试练）：BOSS怪物是**アグナコトル**亚种或**ベリオロス**。

暗界（龙の试练）：BOSS怪物是**テオ・テスカトル**或**クシャルダオラ**。

炎王龙与钢龙讨伐方法

力试**し**の迷宫里最难打的BOSS就是身为古龙种的炎王龙（**テオ・テスカトル**）和钢龙（**クシャルダオラ**）。此处介绍一下详细的打法。

BOSS クシャルダオラ

钢龙的攻击倾向是技巧或速度，弱点是龙属性。基本上用速度攻击应战就没什么危险。最麻烦的技能当属“龙风压”，能减少大部分伤害。但和本篇一样，BOSS 陷入中毒状态后就不能使用龙风压。带上金火龙、骸蜘蛛，还有道具“**投げ毒ナイフ**”，让 BOSS 一直处于中毒状态后，就没什么难点了。

BOSS 》テオ・テスカトル

炎王龙的攻击倾向是力量，偶尔会使用技巧攻击，弱点是龙属性。BOSS 的各种技能能轻易让我方陷入爆破状态，因此事前要准备足够的“爆破落とし洗剂”。BOSS 发怒后会使用即死级别的技能“スーパーノヴァ”，一定要让我方的生命点维持在3，不然很可能就被瞬间2杀。药不够的话，也可以在骑乘状态下硬接此招，骑乘状态下 HP 到 0 时只会摔下马，并不会扣生命点。

隐藏BOSS·黑龙（ミラボレアス）

本作的隐藏BOSS，需要先把力试しの迷宫打掉才能挑战，下面介绍一下出现方法和打法。

黑龙挑战方法

1.前往ギルデカラン的书士队厅舍，接下リリア的委托“【上位依赖】深みに挑む者”，通关一次力试しの迷宫，获得印章后交任务。

2.接下任务板上出现的“迷宫越えし者・己/绊”任务。

3.再次挑战力试しの迷宫。

4.打倒古龙BOSS后移动到新地图“安らぎの隐れ家”，出去发生剧情与黑龙战斗。

BOSS 》ミラボレアス

开战前要准备好火耐性装备，烧伤药以及爆破落とし洗剂。黑龙没有特别的攻击倾向，三种类型的攻击都会使用，弱点是龙属性。破头部后 BOSS 的火和龙属性攻击力降低，建议优先破坏。破坏掉头部后马上破坏尻尾，这样可以限制它的全体攻击“尻尾薙ぎ拂い”。BOSS 濒死时会使用全体秒杀技“超・粉尘爆发”，需要维持骑乘状态，或是把生命点维持在 3 点才不会战败。

蜃气楼の塔

塔里登场的怪物全部都是上位怪物，总共有50层。每层都有怪物守着，打倒它们后才能往上推进，但要注意不能往回走。每通过一层，都会获得不同的奖励。每通过9层，都会有一个记录阶层，到达记录阶层后视为完成一段挑战。所以玩家可以自由磨炼自己的队伍，再来挑战此塔。塔从30层开始难度就变得相当高，尤其很多BOSS都是成双成对出现，在打到30层以后，最起码要提升队伍的平均等级至80左右，不然根本没戏唱。但是高难度伴随着高回报，在30层后，打倒守护怪物所获得的报酬都相当不错，尤其是能开启随从怪物遗传孔的“目觉め”系传承道具，能通过反复挑战高楼层获得需要的数量，建议玩家不要错过。下面来介绍一下每段挑战最难的第9、19、29、39、50层BOSS的打法。



第 9 层 BOSS 》リオレウス

雄火龙的攻击倾向是力量和技巧，弱点是雷与龙属性。由于会使用毒属性攻击，事前要准备好解毒药。如果对装备防御力没信心的话，就要换上火耐性的装备，不然骑手很可能就会被技能豪火球一击秒杀。

第 19 层 BOSS 》リオレイア希少种

金火龙的攻击倾向是力量和速度，弱点是雷和水属性。防具的选择和上一场一样，依然以防火防毒为主。由于攻击力比雄火龙更强，准备一只具有耐火属性的随从怪物也是有必要的。所有可供破坏部位的怪物打法都只有一种：先瞄准部位进攻。当我方队伍施加辅助系的技能时，金火龙会使用“月轮の咆哮”消除有益效果，不妨利用这点耗费金火龙的行动，使用 0 消耗的“应援”最为妥当。

第 29 层 BOSS 》リオレウス希少种

银火龙的攻击倾向是力量和技巧，弱点是雷和水属性。银火龙的攻击力之高与金火龙不能同日而语，尤其是“高出力扩散豪炎ブレス”与“火龙乱舞”这两个技能十分危险。银火龙会针对力量攻击进行反击，要注意计算血量。对付银火龙要积极使用闪光玉、陷阱等道具牵制。一旦发怒后，马上保持骑乘状态或使用みがわり玉，以防被火龙乱舞秒杀。

第 39 层 BOSS 》キリン ×2

麒麟的攻击倾向是速度，偶尔会使用技巧攻击，弱火与水属性。虽然麒麟的攻击方式和流程里的没什么区别，但攻击力要高上许多，而且还有两只，这等于在初始状态下每回合就要被攻击 4 次，实际上难度非常高。当麒麟进入愤怒状态后攻击力提升，所以对战时不要使用全体攻击，免得两只一起发怒就必死无疑。在麒麟发怒前蓄好羁绊槽，争取使用羁绊技秒杀或重伤愤怒的麒麟。

第 50 层 BOSS 》リオレイア希少种 & リオレウス希少种

最终战，面对金银火龙夫妻。两个都弱雷属性，所以事前准备好随从怪物白海龙（ラギアクルス亚种），并传承上麒麟（キリン）拥有的雷属性攻击强化【大】、落雷遗传因子。因为无论麒麟还是白海龙都弱火属性，所以一定要准备一只火耐性高的随从怪物以便随时换上来挡枪。目标先放在金火龙身上，它的全体毒攻击很麻烦。第一回合不能把负责攻击的随从怪物放上来，因为两只火龙会同时使用“扩散炎ブレス”，使用拥有“ファイアガード”技能的片手剑提升骑手自身的火耐性，再行进攻。当然，陷阱等牵制道具、还有效果最强的回复道具也要准备好，使用时不要吝啬。

资料篇

迷路小猪位置

编号	小猪名	位置
1	マシュマロ	ボルデ山の洞窟
2	カボチャ	ボルデの丘
3	ジャッカル	ボルデの丘
4	イクラ	クバ砂漠
5	ペペロン	タルジュの秘汤
6	ママレ-ド	ボルデの丘
7	クッキ-	シャク-ド
8	キャッスル	クバ砂漠
9	カツ	操车场
10	プリン	マネルガ-研究所
11	ピ-タ-	バブダの密林
12	ム-	废坑道
13	ハム	ドヴァン矿山
14	アスカ	フルクライトジオ
15	ソ-ダ	ボルデの丘
16	サクサク	カクセの森
17	じゅうたん	ボルデ山の里地
18	ごましお	ザラムの遗迹
19	ホメロス	ドヴァン矿山
20	あられ	クバ砂漠
21	マギ-	ギルデカラン

编号	小猪名	位置
22	ブゥ	ザオパブ溪谷
23	コスモス	モンソ–ネ平原
24	ボム	书士队厅舍
25	ミント	モンソ–ネ平原
26	グレ–ス	モンソ–ネ平原
27	アントニオ	クバ砂漠
28	メルセデス	カクセの森
29	ズムンヌ	セリオン山西南侧（需跳跃）
30	ライム	モンソ–ネ平原
31	ア–サ–	ボルデの丘
32	パン	ボルデ山の洞窟（ボルデ山の奥地）
33	ちゃんこ	ザオパブ溪谷（メラル–アジド）
34	ロメオ	断崖の秘境洞窟
35	だいふく	にくきゅうビ–チ
36	マカロン	モンソ–ネ平原
37	ティラミス	クプニ村
38	ゴシック	カクセの森
39	パッション	ザラムの遺迹
40	タルト	ボルデ山の洞窟（ボルデ山の奥地）
41	メタボ	ハンタ–ズギルド
42	ピギ–	バブダの密林
43	ぼたもち	にくきゅうビ–チ
44	ゴメス	クバ砂漠
45	エドモンド	ボルデの丘
46	バニラ	セリオン山
47	トロピカル	エット–洞窟
48	スム–ジ–	タルジュ雪原
49	ジャム	バブダの密林（稀の栖みか）
50	デリシャス	ギルデカラン
51	ソルト	ザオパブ溪谷
52	ム–チョ	断崖の秘汤洞窟
53	ゼンマイ	バブダの密林（レダンの村迹）
54	アケボノ	バブダの密林（レダンの村迹）
55	ミサイル	ザオパブ溪谷
56	ジョン	セリオン山
57	テング	タルジュの山小屋
58	パ–ル	エット–洞窟
59	しらたま	ザオパブ溪谷（メラル–アジド）
60	オメガ	タルジュ雪原
61	リバ–	セリオン山
62	エビス	クバの岩窟
63	アイリ–ン	バブダの密林（稀の栖みか）
64	ユキムラ	ドヴァン火山
65	シャミセン	ザラムの遺迹
66	スネ–ク	バブダの密林（稀の栖みか）
67	コブラ	ライダ–の修练场
68	カット	エット–洞窟
69	コテツ	タルジュ雪原
70	ドリル	タルジュ雪原
71	ミディアム	试练の间
72	ロ–ス	クバ砂漠
73	テリ–ヌ	バブダの密林（稀の栖みか）
74	コムスビ	バブダの密林（バブダの巨大树）
75	ジュ–シ–	シャク–ド
76	ホネツキ	セリオン山
77	シュラ	ザラムの遺迹
78	シモフリ	バブダの密林（レダンの村迹）
79	マンプク	エット–洞窟
80	コロ	タルジュの秘汤
81	ジャスティス	モンソ–ネ平原
82	ロキ	マネルガ–研究所
83	メアリ–	バブダの密林
84	ゴエモン	クバの岩窟
85	ラッシュ	セリオン山
86	ビビット	エット–洞窟
87	ジュリエット	バブダの密林（稀の栖みか）
88	ドリフト	タルジュ雪原
89	エクレア	流砂の地下洞窟
90	ロック	セリオン山
91	モモ	アルブラクス村
92	スイカ	にくきゅうビ–チ
93	メリ–	バブダの密林
94	ワルキュ–レ	バブダの密林
95	ケルベロス	カクセの森
96	アフロ	ギルデカラン
97	ラスボス	ドヴァン火山
98	ゆたんぽ	コベニ–
99	ポッケ	タルジュ雪原
100	ハニ–	モンソ–ネ平原

猜谜四神艾鲁猫答案（クイズ四神アイル–）

本作有四只特殊艾鲁猫出现在各处据点，并以支线任务的形式出几道谜题，玩家全部解答正确的话就会获得相应奖励。报酬涉及到部分武器的技能，下面列出猜谜答案。

脑天刺激クイズ

位置：ギルデカラン

问题	答案
1	アオアシラ
2	6z
3	4人

闪き刺激クイズ

位置：アルブラクス村

问题	答案
1	メル
2	旅の商人
3	6

思考刺激クイズ

位置：クプニ村

问题	答案
1	黄色
2	グラビモス
3	4本

难解刺激クイズ

位置：ハクム村

问题	答案
1	2
2	标本ル–ム
3	200

传承老爷爷的谜题胜负答案（なぞなぞ胜负）

在流程进行到开启传承仪式后，传承老爷爷（传承ジイさん）就会开启一系列的支线任务“なぞなぞ胜负”。因为完成这些任务的报酬多是武器的技能书，推荐玩家完成。解答的方式是在队伍里放入老爷爷要求的随从怪物即可。

任务名	答案怪物	报酬
なぞなぞ胜负1	アプケロス	笛乐谱【三连】
なぞなぞ胜负2	フルフル亚种	笛乐谱【基础】
なぞなぞ胜负3	ネルスキュラ	硬化の成长药×2
なぞなぞ胜负4	ボルボロス	片手剑技【火伤】
なぞなぞ胜负5	ウラガンキン	ハンマ–魂【回】
なぞなぞ胜负6	イャンガルルガ	笛乐谱【封剑】
なぞなぞ胜负7	ババコンガ	大剑心得【力】
なぞなぞ胜负8	ラギアクルス	笛乐谱【零】
なぞなぞ胜负9	キリン	マキモドシの药







两位白皇的故事在本作中交织，为系列带来了完结。围绕着充满魅力的两代角色，FANS也正展开着如火如荼的讨论。游戏的质量优秀显而易见，前作中不亲切的部分系统也获得了改动，一周目耐玩度以及以周回游戏为前提设计的培养系统也足以让铁杆FANS投入大量时间照顾自己心爱的“老婆”们（笑）。本文会大家带来系统、人物和全关卡的详细说明。另外攻略内截图均采用PS4版。

PSV 传颂之物 两位白皇		Aquaplus
うたわれるもの 二人の白皇	日版	1人
2016年9月21日	对应 PSV TV/ 交叉存档	7344 日元
S · RPG 战略角色扮演		本文对应游戏版本：1.02

标题菜单

选项	作用
初めから	重新开始游戏
初めから（周回）	继承任意存档的单位等级和BP、所持品后重新开始游戏
続きから	读取存档
中断データから再开	读取战场中断存档
用语辞典	解释游戏中出现的名词和战斗系统
特典	欣赏CG、音乐，通关后开放场面回想和主要角色声优感言
设定	调整部分游戏设定
クロスセーブ	上传可与PS4/PS3/PSV共用的交叉存档

设定

设定分为“系统设定”（システム设定）与“战斗设定”（バトル设定）。系统设定是大部分文字冒险类作品中常见的选项，例如文本显示速度、快进设定等，这里略过不表。战斗设定直接影响本作的战斗系统，很有必要在此提及。

战斗设定（バトル设定）

ユニット操作方式： **オリジナル**为前作开创的操作方式，系统会根据玩家光标所指定的位置，自动过滤出可执行的操作让玩家选择，习惯以后非常方便。**スタンダ－ド**为经典战棋类指令菜单选择方式，通过选择菜单中出现的指令来控制单位行动。笔者推荐大家尝试**オリジナル**模式，非常爽快。

カメラ左右/上下： 设定调整水平视角时右摇杆的推动方向。

グリッド表示： 在战场上显示分格线。其实本作的战场格子非常好判断，显示之后比较影响美感，建议关闭（家用机版按下L3键可以快捷显示）。

简易ステ－タス表示： 在单位下方显示其属性、血量条和行动顺序。强烈建议开启。

行动顺の常时表示： 在画面左下方显示战场上全部单位的行动顺序条。强烈建议开启。处于连击结果预测界面以外的时候，可以按下Select键开启/关闭。

泛用の演出速度： 影响移动等行动的演出速度。由于战场行动中按下R键可以加速，因此可以按照自己习惯的速度来调整。

连击の演出速度： 影响连击动画的演出速度。与泛用演出不同的是，连击动画中需要玩家做连击环操作，因此建议速度调整为默认的标准，自行选择用R键加速。

早送りの表示： 开启后在按住R键快进时，画面右上角会出现快进标识。

连击の自动成功： 连击中不需要玩家操作，自动默认为最大限度连击。不过自动成功不会附带会心一击。建议平时关闭，仅在需要的时候，于连击结果预测界面中按下Select键开启。

连击时のカメラ自动补正： 进入连击动画演出时，镜头自动回归最佳角度。这个可以凭玩家喜好自行选择。

つぶやき表示： 显示战场上的字幕交流对话。由于本作有相关奖杯，因此一定要开启。



继承前作存档

在持有前作存档的情况下开始游戏，系统会询问玩家是否继承前作存档。选择继承的情况下，玩家在游戏初期就可以获得前作该存档下所持有的所有道具各1个。另外作为继承奖励要素，当玩家选择继承的存档中，存在Lv50的单位时，可以获得“极意：取得经验值增加”，效果为装备单位获得的任意经验值翻倍；若是某个单位持有足以将全能力提升至MAX的BP时，还可以获得“极意：取得BP增加”，效果为装备单位获得的任意BP翻倍。另外如果在前作下载了DLC角色环与ささら，那么本作也可以继续使用这两名单位。

系统详解 AVG部分

游戏的流程可以大致上分为“AVG部分”和“SLG部分”两大块。在AVG部分中玩家欣赏剧情，等剧情发展到一定程度，就会进入战斗的SLG部分。本作的AVG部分更改了前作的界面，将剧情系统菜单整合在了主界面中，玩家可以一目了然地进行选择。剧情系统菜单如下：

选项	作用
次へ	发展主线、支线或战斗剧情
ユニット确认	查看我方单位情报
装备	确认并调整我方单位装备
BP割り振り	分配奖励点数
战斗回想	进入主线流程的战斗回想界面
战斗回想 梦幻	进入梦幻演武的战斗回想界面。主线流程中不出现该选项
演习场	选择“红白试合”或“ムネチカの试练”
用语辞典	解释游戏中出现的名词和战斗系统
システムメニュ–	调出系统菜单

※ユニット确认、装备、BP割り振り三个选项会在后文的战斗相关部分进行详细说明。

剧情发展（次へ）

本作在触发主线、支线或战斗剧情前，在这个选项处有明显的提示。接下来触发主线剧情时，该选项的右侧会出现“！”，并标注“ストーリ–进行”字样；触发支线剧情时，右侧同样出现“！”，并标注“イベント发生”字样；触发战斗剧情时，右侧则出现兵刃图标，并标注“ストーリ–进行”字样。总的来说，看到感叹号就说明接下来还是文字AVG部分，看到兵刃图标就说明接下来是战斗了。

在支线剧情中，玩家可以通过点击画面上的地点，自由选择支线剧情的触发顺序。这个顺序并不会对其他要素产生任何影响，而且也不会有错过后无法弥补的事件，因此完全可以随意选择。

AVG部分操作

按键	作用
方向键 左摇杆	选择触发支线剧情
○	阅读文本
×	隐藏文本框
□	–

按键	作用
△	自动阅读
L	进入履历模式/履历模式下文本倒退
R	【长按】文本快进/履历模式下文本推进
Start	打开剧情系统菜单

战斗回想

在任意菜单下选择该选项都会进入战斗回想界面。在这里可以重新体验已经完成的关卡，用以自由练级和赚取BP。“战斗回想”中可以选择的关卡为主线流程下已经打通的关卡，“战斗回想 梦幻”中可以选择的关卡为梦幻演武模式下已经打通的关卡。

①	关卡选择
②	难度选择（梦幻演武模式下无此项）
③	关卡情报一览



难度选择

在本作的主线关卡中可以选择普通难度和高难度（难しい）两种难度进行挑战。难度可以在战斗回想模式下选择关卡的时候按L/R键调整，也可以在战前准备画面中按下Start键打开的战前准备系统菜单中，选择“难易度变更”进行调整。难度的区别并不会对剧情造成影响，简单来说，高难度下杂兵的数量会提升，BOSS的能力会增强，部分杂兵的等级也有所提高。高难度属于典型的自我挑战，玩家可以自行选择。

演习场

随着剧情发展开放的选项，里面可以选择“红白试合”或“**ムネチカの**试练”游玩。其中“**ムネチカの**试练”的关卡会随着剧情发展或角色等级提升而逐渐更新，更新后在“演习场”选项右侧会出现醒目的**ムネチカ**头像来提醒玩家。



红白试合

随剧情发展开放的本作新增模式，由系统随机将玩家的队伍一分为二，进行最多6 VS 6的模拟战。玩家不可选择自己的操控单位，在战斗结束后也不会获得过关经验值，不过战斗中的经验值和BP获得情况会保留下来，且玩家如果战胜的话，由玩家操控的单位还会获得额外的BP奖励（50～70）。奖杯也有要求在该模式下胜利20次，在获得奖杯的同时还可以磨练自身的单位，为挑战梦幻演武模式做好铺垫，算是本作用于赚取BP的模式。

宗近试炼（ムネチカの试练）

本作新增模式，在**ムネチカ**加入后开放。试炼分为很多关卡，难度各有高低，低难度的关卡可以熟悉游戏的一些基本系统，高难度的关卡则需要利用角色特性相互组合才能过关，有些类似于“解残局”。而且高难度关卡过关后获得的特典道具也相当实用。后文收录了试炼的全部攻关指南。



系统详解 SLG部分

前作的战斗相关系统在游戏内说明不足且不算醒目，本作在这方面进行了改良，整个界面变得浅显易懂。笔者仍然按照“战前准备”与“战斗”两个部分，并将各自相关的内容分门别类地进行说明。

战前准备

本作将前作中需要特地按Start键才能开启的“战前准备系统菜单”拿了出来，与关卡情报一起整合为“关卡情报界面”。在这里可以直观地看到关卡的难度、天候、胜败条件和出击单位等信息，还可以直接进行装备、奖励点数分配以及难易度的变更。在这里选择“战斗准备开始”，即可进入“出击单位界面”。



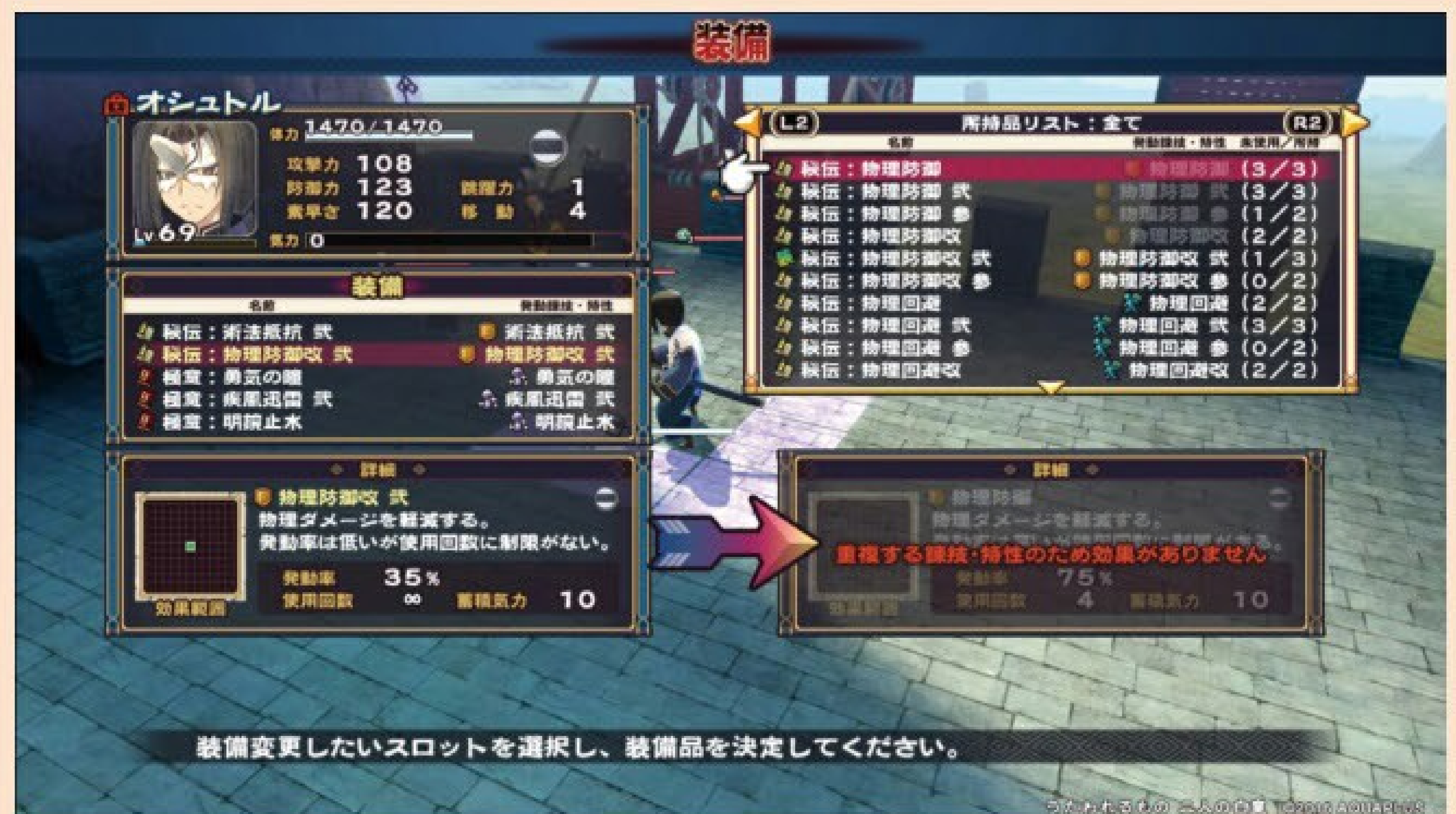
关卡情报界面

选项	作用
战斗准备开始	进入出击单位界面
装备	确认并调整我方单位装备
BP 割り振り	分配奖励点数
难易度变更	更改当前关卡的难度
战斗回想	进入主线流程的战斗回想界面
战斗回想 梦幻	进入梦幻演武的战斗回想界面。主线流程中不出现该选项
演习场	选择“红白试合”或“ムネチカの试练”
战斗指南	解释游戏中出现的名词和战斗系统
システムメニュ－	调出系统菜单

装备

该界面下可以调整角色单位当前所装备的道具。情报栏中会显示装备当前道具后，所对应殊技或特性效果。按下○键为变更当前装备道具，按下□键为解除当前装备道具，按下△键为解除该角色全部装备道具。注意在进入战斗之后就无法更改装备了。

另外装备道具时还有一个大原则：每个角色单位身上只能装备一件同类别道具——确切地说，应该是装备复数同类别道具时，效果较弱的道具就不会生效。部分道具会在同一个名称后加入“贰”、“叁”或“改”这类字样作为区别，这类道具全部视为原版的强化版，与原版属于同类别道具，但效果较强。以“秘传：物理防御”为例，当一个单位装备了“秘传：物理防御改 叁”时，再装备“秘传：物理防御改 贰”或是“秘传：物理防御 叁”都是不起效果的。



奖励点数（BP）

每个关卡的战斗结束后，在战后结算画面会获得过关后的奖励点数（BP）。奖励点数是随关卡完全固定的，跟玩家的出击人数，战死人数，难度选择等等毫无关系。而且只要是在本关出击的单位，即使过关前被击破，也同样能获得奖励点数。BP点数跟只有一次的过关经验值不同，是可以重复刷取的。

在分配奖励点数（BP割り振り）界面下，玩家可以将这些点数分配给体力、攻击力、防御力、速度和装备栏五项能力，用于单位的强化。需要注意的是，每项能力强化次数越多，每次强化所需的BP就越多。而且强化次数是有上限的，达到MAX后就无法再对该能力进行强化了。

本作中除了依照各个单位的特性进行BP分配外，比较统一的重要数值有两个：一是速度，速度快意味着能比其他单位更快行动，很多战术都需要高速度才能很好地执行，因此无论任何单位都应该稍微加一点速度，特别是能动型的攻击手应该更重视速度；二是装备栏，越多的装备栏就代表有越多的余地依靠装备进行能力提升和弱点改善。本作的所有单位都应该至少以3~4个装备栏为目标努力。



出击单位界面



编号	说明
①	单位情报界面
②	单位列表
③	战斗参加单位限制

与前作的同界面分布正好相反，不过更加符合玩家的习惯。界面的左侧为单位列表，可以查看我方当前关卡可出击角色单位以及他们的属性一览。按下L/R键还能将他们按照等级、体力、气力、攻击力、防御力、速度顺序重新排列便于寻找。按○键可以选择当前单位是否参加战斗（出击）。按下△键转入地图确认界面，这里可以查看地图上的所有单位，详细情况放在

后文叙述，这里先记住在地图确认界面下按○键点击我方单位，可以在可出击位置之间随意调换其出击位置。在接下来的操作说明和战前准备系统菜单介绍后，笔者会着重讲解单位列表中按下□键所转入的单位情报界面。

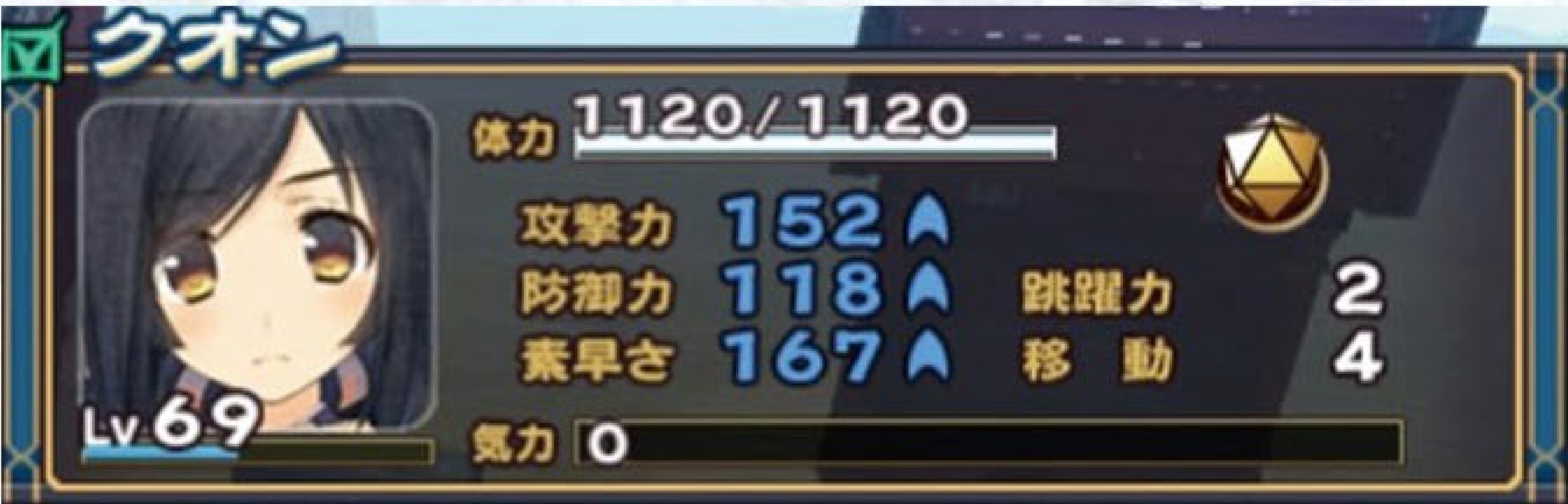
出击单位界面操作

按键	作用
方向键/左摇杆	移动单位列表上的光标，选择单位
○	选择当前单位是否参加战斗
×	退回关卡情报界面
□	转入单位情报界面
△	转入地图确认界面
L/R	变更单位列表的排序标准
Start	开始战斗

单位情报界面

在出击单位界面或地图确认界面下，选择特定单位按□键，即可转入单位情报界面。在该界面下可以确认当前单位的“基础情报”和“进阶情报”，不过与前作不同的是，不能在此进行道具的装备（需要在最上层的关卡情报界面处操作）。在战斗开始后，选择特定角色单位按□键也可以进入单位情报界面查看，不过此时不能更换装备。

角色基础情报栏



等级与经验值：显示在角色头像下方。等级数字下方的细条代表当前等级经验值获得情况，蓝色部分越多，代表离升级越近。

体力：代表角色的HP，受到伤害时削减，耗尽后视为被击破。

属性：以体力右侧的图标显示，代表角色的本身属性。详情参见下文的“属性”。

攻击力：影响角色的伤害输出能力和回复技能回复量。注意本作统合了物理攻击力与术攻击力。

防御力：影响角色的最终承受伤害。注意本作统合了物理防御力与术防御力。

素早さ：速度，影响角色的行动顺序排位，数值越高，行动间隔越短，初动速度也越快。

跳跃力：影响角色的障碍物跨越能力。数值等同于角色能够越过的障碍格数，同时也对角色的高处攀爬能力造成影响。

移动：影响角色的移动能力。数值等同于角色的战场上每次行动时能够移动的格数。

气力：影响角色的连击或炼技发动。另外气力达到100时，还会进入“气力全开”状态。详情参见下文的“气力全开”。

等级与经验值

除了关卡初次过关经验以外，本作还可以通过攻击敌人或回复我方单位来获得经验值。每次攻击等级高于自身的敌人，所得经验值都会提升，最高为20。攻击多个目标时，获得经验值也会相应上调。而等级提升时，除了基础能力值上涨外，还能根据当前等级习得对应的连击、炼技或特性。另外在战场上提升等级时，还会附带全异常状态解除+全HP回复的恩惠。与前作不同的是，回复行动变回了初代可以获得经验值的设定，而且关卡未出击的单位也可以获得100%的初次过关经验值，再加上本作通关后可以继承全要素重新开始游戏，因此本作在练级方面并不成问题。

属性

本作中设定了火、水、风、土、光与暗六种属性。前四种属性以火＞水＞风＞土＞火的关系产生循环克制，而光与暗属性则是相互克制。属性除了对发生战斗的两个单位之间的攻防数值产生加成影响外，还与天候系统和属性伤害挂



钩。另外单位进入“气力全开”状态时，所获得的恩惠效果也与自身属性相对应。在战场上行动时，地图上会简单表示出敌对单位与当前行动单位属性之间的克制关系。

天候与活性化

特定关卡中会出现特定的天候，使得特定的属性得到强化，这种状态被称为属性的“活性化”。获得活性化的单位，其属性图标会闪闪发光，攻、防、速三项能力也会得到10%的提升。注意因天候形成的活性化状态是不分敌我的。天候可以在关卡情报界面和战场系统菜单的右侧进行确认。本作相比前作，天候的要素削减了不少，不过属性也会因为其他的一些因素而产生活性化，例如战场上有火堆可能就会引发火属性活性化，需要玩家多加确认。以下是本作出现的所有天候。

天候	活性化属性
阳炎	火
雾/雨/雪	水
强风	风
吹雪	水、风

气力全开

当单位的气力达到100时，就会进入“气力全开”的状态。进入气力全开状态有以下恩惠：

①无视速度立刻再次行动。

②解除全部不利异常状态。

③获得对应属性的气力全开属性活性化效果。

④连击与炼技发动不消耗气力。

⑤可以发动已习得的必杀技（发动后气力强制清零）。

⑥可以发动协击系统（本作新增）。

进入气力全开状态后，每次开始行动前都会降低气力（各单位降低值不同，最少50，最多75），清零后解除状态。但是如果在行动中能够用各种方法提升气力，那么就可以持续保持在气力全开状态下行动，这是非常有利的。

属性	气力全开状态	对应效果
火	火神の加护	施加伤害提升
水	水神の加护	自身有利效果持续回合数倍增，不利效果持续回合数半减
风	风神の加护	加快自己的行动顺位
土	土神の加护	受到伤害减少
光	光辉の加护	自身回复量提升
暗	月影の加护	气力增加率提升
无	天命の禊	施加状态异常成功率与回避率上升

角色进阶情报栏

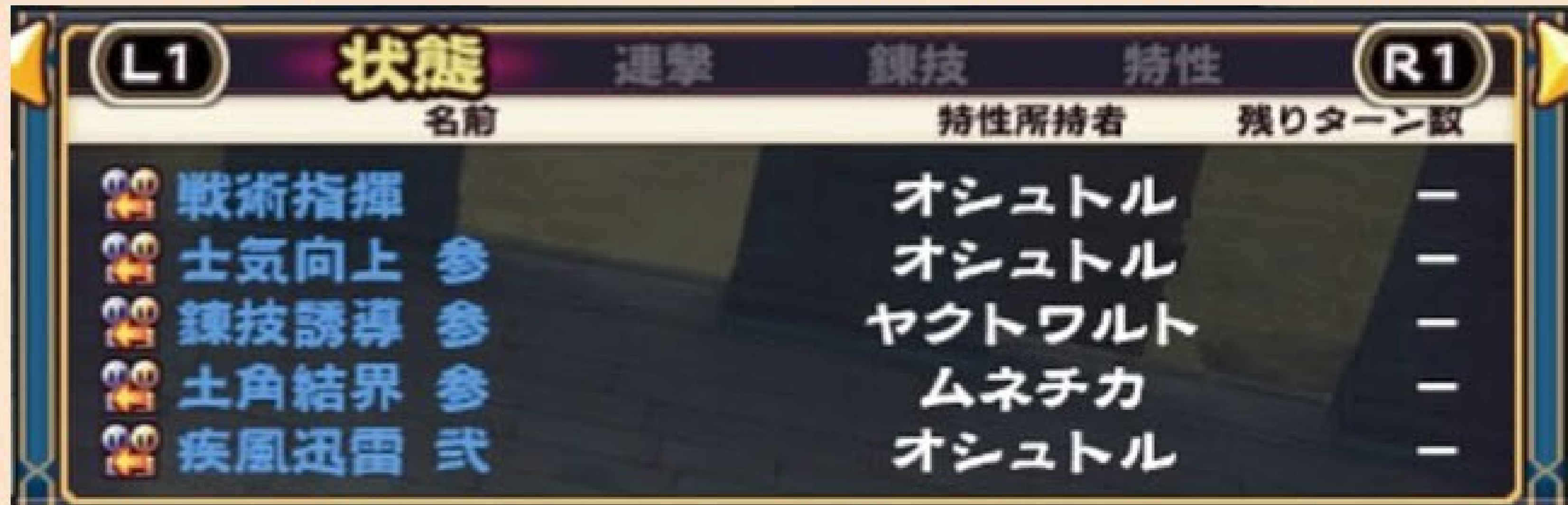
在单位情报界面下，角色基础情报栏下方，便是角色进阶情报栏。进阶情报分为“状态”、“连击”、“炼技”和“特性”四项，可以按L/R键切换查看。以大家比较熟悉的说法来归纳的话，连击可以视为“主动攻击/辅助技能”，炼技视为“主动防御技能”，特性视为“常时自动技能”。

状态

显示当前角色单位所处状态。可以详细到状态名称、该状态的来源角色单位、以及剩余持续回合数。例如**オシュトル**拥有范围提升能力的特性“士气向上”，而当某角色位于“士气向上”的效果范围内时，该角色的状态栏下就会显示“士气向上”字样，来源一栏则会显示“**オシュトル**”。

连击

显示当前角色单位所习得的连击招式，以及尚未习得的招式空缺。名称（名前）一栏下，红色刀剑图标为对敌方发动的攻击型连击，绿色十字图标为对我方发动回复辅助型连击；招式名后带有绿色“反击”字样的，代表为受到敌人攻击（不一定受到伤害）后才有几率发动的反击技；连击路线（连击





ル－ト ）一栏下，显示的是各招式所能派生的连击次数。发亮的数字代表已经习得的连击派生，而灰暗色的数字则相反。协击一栏下带有双人图标的招式，代表当前该角色单位参与协击时使用的招式。

用光标指定某一招连击时，下方会简单显示出该连击的基本情报，包括攻击类型（物理近接、物理远隔和术攻击）和附加效果。此时按下○键则可以查看该连击的进一步详细情报，包括每一段派生的射程、效果范围、威力倍率、必要气力（发动时必须消耗的气力）、积蓄气力、反击/防御/回避对策、连击环类型以及攻击属性。连击环系统会在后文详细叙述。

炼技

显示当前角色单位所持有的炼技。炼技可以简单地视为防御型连击，面对满足发动条件的攻击就会自动触发，然后玩家如同连击环一般输入成功后即可发动效果。名称（名前）一栏下，黄色盾牌图标代表防御类效果，绿色小人图标代表回避类效果；装备一栏下，显示炼技是否来源于特定的装备（无显示则代表该炼技为角色本身所持炼技）；剩余使用次数（残り使用回数）则代表该炼技剩余的可发动次数（“–”表示无限）。下方还有该炼技的详细情报，包括效果范围、内容说明、发动几率、必要气力（发动时必须消耗的气力）、积蓄气力和来源装备等。熟练掌握每个单位的炼技特性，是在高难度关卡中生存的一大要诀。



特性

显示当前角色单位所持有的特性，可以看作是常时发动的被动效果。在装备一栏下，带有一本书标识的，代表该特性来源于特定的装备（无显示则代表该特性为角色本身所持特性）。



战斗

在出击单位界面打理完毕后，按下Start键即可开始战斗。战斗部分为行动速度顺序制，敌我单位全部在一条时间轴上，根据速度快慢而决定先后行动顺序。以下为战场上的按键操作，操作模式以**オリジナル**为准。

按键	操作部分	效果
方向键		移动光标
左摇杆	通常界面	移动光标
	全体地图界面	拖动地图
右摇杆		调整水平视角
○	通常界面	确定指令
	点击空地or行动范围确认界面	模拟移动
	连击详细确认界面	开启或关闭连击段数
	连击中	会心一击+持续连击
×	退回上一步	
□	点击单位	查看单位情报
	点击空地	打开全体地图界面
	连击结果预测界面	转入连击详细确认界面
△	点击单位	转入行动范围确认界面
	行动范围确认界面	切换移动、连击范围确认
	连击中	会心一击+中断连击
L	长按	显示行动顺序条
	指令执行范围显示中	切换范围内可执行指令目标
R	长按	快进
触摸屏	点击左侧	调整俯瞰视角
	点击右侧	开启卷回界面
Select	通常界面	开启/关闭行动顺序条
	连击结果预测界面	开启/关闭连击自动成功
Start	打开战场系统菜单	

战场系统菜单

选项	作用
ユニット确认	查看场上敌我所有单位的情报
所持品确认	查看自己已获得的全部装备
全体マップ	打开全体地图界面
巻き戻し	打开卷回系统界面
再挑战	继承当前经验值和BP，从战前准备阶段开始重新挑战本关
中断	保存中断存档。在标题画面提取中断存档后可以回到战斗中，而提取过的中断存档也不会消失
タイトルへ戻る	回到标题画面
ステ－ジ选择へ戻る	战斗回想与梦幻演武限定选项，回到关卡选择界面
战斗回想/战斗回想 梦幻を终了する	战斗回想与梦幻演武限定选项，结束当前模式，回到本篇
战斗指南	解释游戏中出现的名词和战斗系统
设定	调整部分游戏设定

战场要素

卷回系统（巻き戻し）

通常界面下点击触摸屏的右侧，或是在连击结束时点击×键，都可以开启卷回界面，最多可以让行动步骤倒退50步。以下棋的词汇来说就是“悔棋”50手。这个系统可以用于拯救排兵布阵出错时造成的不利状况，或是给予玩家没能准确输入连击或炼技时一个重新挑战的机会。总之，这个系统让本作的战斗过程变得比较简单，让玩家不必害怕走错路，可以大胆进行各种尝试。不过本作的行动演算是完全固定数，在数值能力行动完全不变的情况下，结果也不会发生任何改变。所以不必用这个功能来刷炼技发动率什么的。只有改变之前单位的行动，才有可能变更之后单位的命运。

强化弱化&异常状态

本作设置有强化、弱化和异常状态。强化与弱化状态顾名思义，就是对单位的各项基础能力（体力、攻击力、速度等等）从数值上进行加减。提升的能力会在情报界面下以蓝色字体显示，下降的能力则以红色字体显示。注意强化与弱化状态并不会产生抵消，而是直接覆盖。例如某单位在体力提升的状态下被施加体力下降的弱化状态，那么会直接变为体力下降状态。

异常状态则是让单位陷入某种特定的不利状况，通常在连击当中施加于敌对单位身上，当然敌方也会对我方施加异常状态。本作中异常状态还有上级版，比起通常版本增加了不可解除、只能随时间恢复的负面效果，通常由敌方发动。本作在游戏中对异常状态进行了说明，以下是所有异常状态的效果整理。

异常状态	效果
毒/猛毒	每次行动前受到一定伤害，并降低气力。猛毒不可解除
气绝/失神	陷入无法行动的状态，且单位持有的炼技和特性也一时无效化。失神不可解除
咒い/诅咒	该单位的体力无法回复、气力无法上升。诅咒不可解除
忘却/丧失	攻击时只能发动连击的第一段。丧失不可解除
钝足	降低单位的移动与跳跃力
混乱/狂乱	不接受玩家操作，无差别攻击周围单位。狂乱不可解除
恐怖	不接受玩家操作，自动攻击附近敌对单位后逃走
挑发/激昂	不接受玩家的移动指示，向状态施加来源单位发动攻击。激昂不可解除
魅了	阻止男性单位的移动

阵

通常在连击之中发动，于该段连击的效果范围内留下持续数回合的地形效果。本作中阵的影响会显示在角色情报的“状态”一栏中，注意对于踩在上面的单位，依然会不分敌我发动效果。同一套连击所派生的阵，在战场上最多只能存在一处，新的阵生成时，旧的阵会立刻消失。右侧是所有阵的效果整理。

阵	效果
烈火の阵	在阵的效果范围内，行动开始时受到伤害
风穴の阵	在阵的效果范围内，受到伤害时伤害值提升
不动の阵	在阵的效果范围内，受到伤害时伤害值减少
治愈の阵	在阵的效果范围内，行动开始时回复体力
夜阴の帐	在阵的效果范围内，不容易受到敌人攻击
威光の冠	在阵的效果范围内，容易受到敌人攻击

召唤物

我方特定单位在开始行动、或进行特定行动时，会召唤出召唤物。这些召唤物虽然能力低下，但是跟通常单位一样受玩家控制（除特定召唤物外），不过会在召唤主被击破时自动消亡。本作中召唤物各自的特性得到了强化，不再只用于吸引火力，而是各显神通。注意我方的同名召唤物只能同时在场上存在一只。另外敌方也会召唤出召唤物。以下是游戏中我方所有召唤物的资料整理。

召唤物名称	来源单位	对应连击/炼技/特性	召唤方式	特征
キリポン壹号	ネコネ	式鬼信托（特性）	初次行动时自动召唤	回合开始时回复体力，无法攻击，容易拉取周围敌人仇恨
キリポン贰号	ネコネ	式鬼计略（炼技）	炼技发动成功时自动召唤	不受玩家操控，回合开始时回复体力，无法攻击，容易拉取周围敌人仇恨，持有ZOC能力
モスモス	ウルウル・サラァナ	双影无双（连击）/奈落の残滓（炼技）	连击五段派生结束后/炼技发动成功时自动召唤	视为受玩家控制的敌方单位（可被敌我双方攻击），无法攻击，可无视ZOC移动，吸收暗属性伤害，激活暗属性活性化
シュマリ	フミルィル	稻荷雨（连击）	连击成功后	召唤成功后立刻行动，可大范围对单体回复体力+提升行动顺序，周围1格内的我方单位不受不利属性克制，激活光属性活性化
雷针	ミカヅチ	奔雷（连击）	连击成功后	不可操作的单位，行动开始时对范围内非风属性敌单位造成最大体力15%的伤害，反射风属性伤害，激活风属性活性化



高低差要素

某些特定关卡的地图上存在严重的高低差。这些高低差不止影响角色的移动，而且还严重影响角色的连击。大部分角色的连击都是不在平地上就无法完全派生、甚至是初段都无法使出的。因此在遇到严重高低差地形（山崖绝壁、较长的阶梯）时，一定要谨慎行动。

※1.我方单位**ノスリ**的连击“落叶归根”可以完全无视高低差进行完整派生。

※2.在高低差上的移动能力是根据角色的跳跃力决定的，不确定时可以用下面提到的模拟移动来预先演练一下。

模拟移动

在战场上按○键点击空地位置，系统就会为当前行动角色移动到该位置的过程模拟出一条最短的路线，这是前作的特征系统“模拟移动”，但在本作中实用价值还是没有得到太大提升，因为基本上玩家都是以阵地战抱团推进的，值得注意的要素大部分时候是敌我双方的相对距离，而并非模拟移动所固定的特定位置。这个系统能够发挥价值的地方，其实基本上只有在遇到很大的高低差时，用来确认当前单位是否能直接攀爬上去，还是必须绕远路。

另外在按△键点击敌方单位，进入行动范围确认界面时，当前选定单位已经切换为该敌方单位。此时在战场上按○键点击空地位置，就能模拟出该敌方单位到达选定位置的最短路线与所需回合数。

行动范围确认

在战场上按△键点击单位，就可以进入该单位的行动范围确认界面。此时继续点击△键，可以不断切换该单位各种行动的有效范围区域。这一系统通常用来确认敌人的最大移动距离和射程，并藉此制定战术。大家一定要养成多多调查的习惯。

ZOC

ZOC是英文“Zone Of Control”的缩写，在很多战棋类游戏中大家都有机会接触到，翻译成中文就是“领域支配”能力。在本作中，该能力一般为特性“斗志の瞳”的效果，持有单位会在自身邻接的四个格子生成紫色的区域。当其他敌对单位移动路线途经该领域时，就会被控制住移动能力，无法再移动一步。本作中优秀的前卫单位都持有这一能力，而且该能力也分等级，等级越高，能够同时控制住的敌对单位就越多。当然也有部分单位持有无视ZOC进行移动的能力，大都来源于特性“勇气の瞳”、“影走り”和“飞行”的效果。

连击结果预测

对目标单位展开连击时，首先会进入连击结果预测界面。该界面下会显示当前选择的连击对目标造成的伤害预测，以及目标是否会发动炼技和特性、甚至是否进行反击。显示在界面上方的伤害数值，是以当前选择的连击目前可派生的最大连击数全部通常命中为基础计算出来的伤害，其中包括了对手发动炼技和特性的效果。如果对伤害值不满意，可以换一招试试看，又或者是按下□键进入连击详细确认界面，找找看原因以及可以调整的部分。本作在此界面下长按△键，可以笼统地预测各个连击完全派生后的最终结果。

连击详细确认

在连击结果预测界面按下□键进入连击详细确认界面后，上方左右的角色基础情报会显示连击结束时双方的基础数值变动情况，包括体力的提升/下降，以及气力的变动。而玩家可以移动光标，选定特定的连击派生段数，按○键将其关闭，这样界面上就会仅仅预测出剩余的连击打出的伤害和气力变动。这样调整的意义，会在下文的“伤害计算机制”中进行解释。

另外有需要注意的一点是，连击结果预测仅仅只是计算连击“通常命中”的结果。如果玩家对自己的会心一击率很有自信，那么可以将伤害结果×1.2倍，并在气力上加上连击派生段数×2点，就是最终的结果。当然如果你还能按出隐藏的额外会心一击（参见后文“会心一击”部分），那么气力上升量就更惊人了。



伤害计算机制

部分降低伤害的特性，例如道具“极意：风神信仰 贰”，其效果是降低风属性伤害50%。如果对手持有该道具所附带的特性，那么在连击中派生出风属性攻击（例如**キウル**的连击“破竹”），就反而会使得整体连段伤害降低。因为这类减伤型的特性，在触发后就会将

整套连击的伤害都默认为该属性的伤害。因此在攻击连击结果预测时如果觉得伤害不对劲，可以仔细调查看看到底是连击哪个部分触发了对方的什么特性，或者是总之先在连击详细确认界面下去掉带属性伤害的连击派生，再看看伤害有没有提升。

另外气力的管理也是同理，即使前面的连击派生将气力打到了100，但是连击的最后一段如果消耗气力高于积蓄气力，也会从100气力中减去差值，使得单位无法进入气力全开状态。感觉气力增减对不上的玩家，不妨看看是不是因为靠后的几段连击派生扣除了应有的气力。

战斗演出

连击结果预测确认无误后，就要进入战斗演出了。不过除去开启了自动完成连击的情况，在战斗演出中玩家也不能闲着，需要进行连击环或者炼技的发动操作。

连击环

从前作继承下来的优质系统。当角色发动连击时，每一段连击派生都会在固定的时机出现一个连击环。连击环出现的特定时间内，如果玩家成功输入○键，就能派生出下一段的连击。如此反复，直到无法派生为止。连击环的类型分为两种，一种是普通型，一种是蓄力型。

普通型（ノ-マル）：画面上出现一大一小两圈光环，外圈大光环会逐渐向内收缩，与内圈小光环几乎重合时输入按键即视为成功。

蓄力型（チャ-ジ）：画面上出现一个大圈光环，从时钟12点方向开始，以环状条形式顺时针流动。玩家要在从光环出现至流动至6点方向前的期间内长按○键，直到再次接近12点位置时放开，即视为成功。



炼技

当敌人的攻击触发我方单位炼技时，画面上会出现一个大圈光环，然后从内侧会有一个小圈光环开始扩大，当其与外圈的大圈光环几乎重合时输入按键，即视为成功发动炼技。炼技的输入法基本上可以看做是普通型连击环的逆转版。

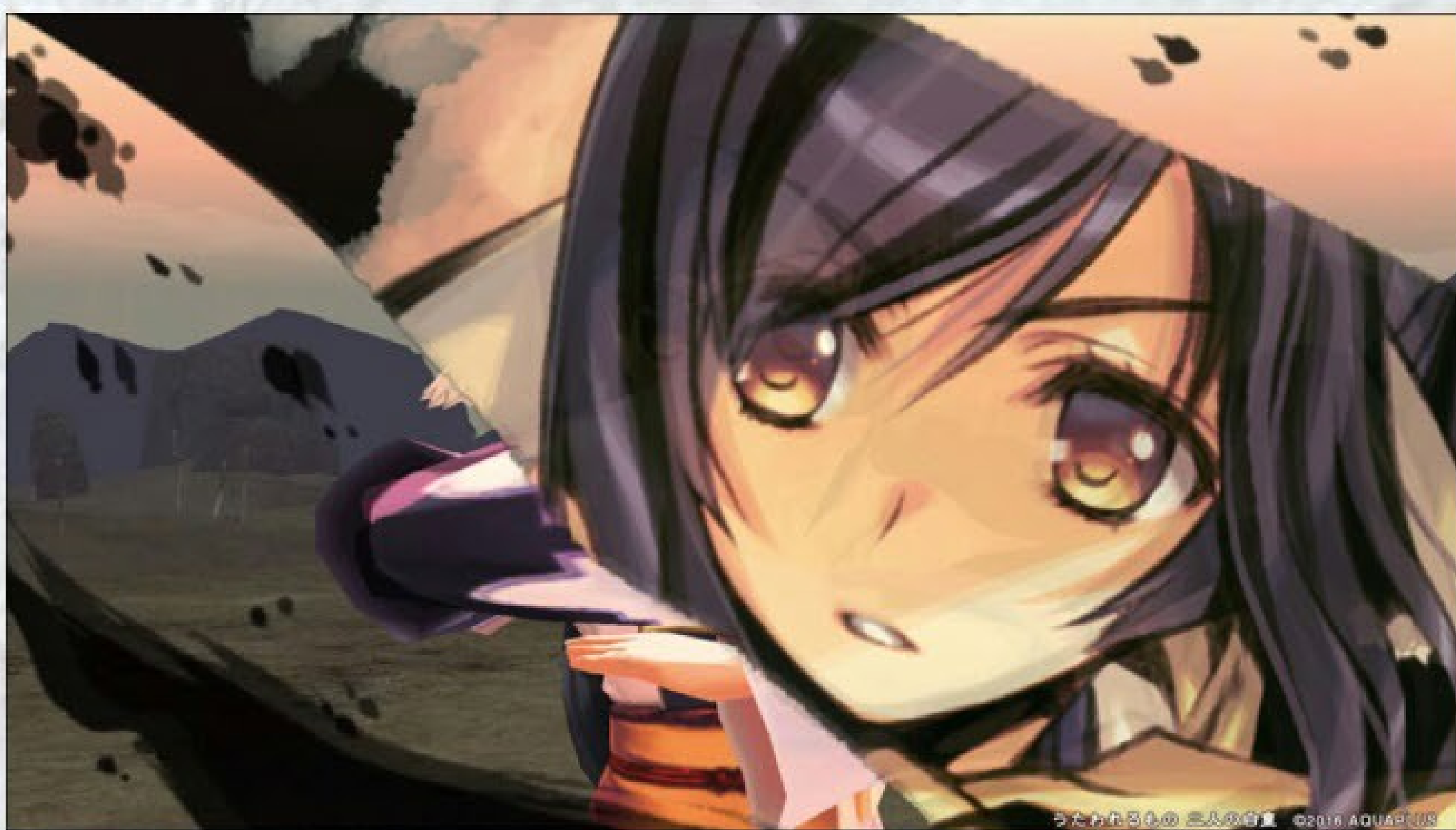
会心一击

如果玩家在输入连击环或炼技时精准地按到最佳时间点，就会触发会心一击。触发会心一击之后，连击演出画面会出现蓝色光圈特效，并发出特殊声效。会心一击在连击中能提升当前连击伤害至1.2倍，在炼技中能提升防御类炼技的效果，而两种情况下都会额外回收2点气力，所以在游戏中应该多多触发。注意在输入连击环时，○键为会心一击+连击派生，而△则仅仅是会心一击。如果只想触发会心一击增加伤害，而不想进行连击派生时，请以△键来输入。

当角色发动多段攻击时，即使没有出现连击环的地方，玩家也可以按键触发额外的隐藏会心一击。此时伤害数值只会微微提升，但气力则依旧会额外增加，属于熟练玩家追求的系统，大家不妨都来挑战看看。部分角色通过完整触发隐藏会心一击，能够大量提升连击获得的气力（例如**オウギ**），最好是熟练掌握。

必杀技

在习得必杀技之后，必杀技会出现在单位的特定连击派生的最后一段（角色情报界面下显示“必”字样）。只要完整派生该套连击，并在最后一段连击时继续按○键派生，就会在最后使出必杀技。必杀技只有在气力全开状态下才能发动，而且发动完毕后强制结束气力全开状态，不过相对地，必杀技都拥有极其强大的效果和杀伤力。配合进入气力全开状态时的强制再行动，可谓是对付强敌的不二法门。另外本作的必杀技演出终于可以按○键跳过，这也是保持战斗节奏的一大优良改动。



协击

本作新增的系统。当气力全开状态下的A单位对C单位发动连击时，如果C单位同时位于B单位的特定招式攻击范围内，则B单位也能同时对其发动攻击，这就称为“协击”。协击除了提升伤害外，最大的优势是可以封锁敌人的炼技。协击的最大人数限制为2人，如果C单位同时位于三个单位的招式攻击范围内的话，可以通过关闭特定单位的协击来过滤掉不需参与协击的单位。方法是按□键打开该角色的情报栏，在“连击”一栏下对连击按下△键，即可开启/关闭协击（以是否有双人图标为辨识标准）。战场上存在协击可能的目标单位时，会在其身上出现“协击”的字样，方便玩家确认。另外持有协击必杀技的双人组合，会被系统优先辨识为协击对象。

※1.协击的发动要求并非单单是两者攻击同一个目标，而是要求两者攻击同一个目标的同一个格子。因此遇到一些“占地面积大”的单位时，需要仔细确认协击参与单位的站位和攻击范围。

※2.参与协击的单位即便使用消耗气力或体力的招式，也不会消耗气力或体力。



协击必杀技

协击系统的进阶版，同时也是本作最大伤害输出方式。在满足协击的条件下，特定的两名单位对同一个目标发动协击，且主动者派生出必杀技的情况下，该必杀技就会进化为“协击必杀技”。协击必杀技相比通常必杀技不仅威力更大，同时还附带强力的特殊效果，是本作中斩杀强敌的最佳手段，其重要程度甚至直接影响到关卡的出击人员选择。跟协击一样，战场上存在协击必杀技发动可能的目标单

位时，会在其身上出现“协击必杀”的字样，方便玩家确认。



右侧是本作全部协击必杀技的列表。奖杯要求发动全部的协击必杀技，记不住的话可以考虑做好标记。注意只有成功发动过的协击必杀技才会计入奖杯，发动后被卷回的不算。

名称	主动者	协力者	伤害倍率	效果	发动标记
仁华	オシュトル（仁）	クオン（华）	×3.75	超攻击+恐怖（通常状态限定）	□
仁信	オシュトル（仁）	ネコネ（信）	×3.75	超攻击+风穴之阵（攻刃の型限定）	□
华天	クオン（华）	アンジュ（天）	×3.15	超攻击+恐怖+体力吸收	□
慈海	ルルティエ（慈）	アトゥイ（海）	×4.00	超攻击+速度低下	□
结仁	ウルゥル・サラァナ（结）	オシュトル（仁）	×2.50	超攻击+体力低下+延迟行动顺序	□
义智	ノスリ（义）	オウギ（智）	×2.85	超攻击+气绝	□
智悌	オウギ（智）	キウル（悌）	×2.75	超攻击+移动低下+体力吸收	□
信华	ネコネ（信）	クオン（华）	×3.25	超回复+速度上升（回复型连击限定）	□
悌义	キウル（悌）	ノスリ（义）	×2.75	超攻击+混乱	□
海豪	アトゥイ（海）	ヤクトワルト（豪）	×3.50	超攻击+速度低下+强化解除	□
天忠	アンジュ（天）	ムネチカ（忠）	×2.75	超攻击+体力吸收	□
豪艳	ヤクトワルト（豪）	フミルイル（艳）	×3.00	超攻击+丧失	□
忠慈	ムネチカ（忠）	ルルティエ（慈）	×3.50	超攻击+移动低下+延迟行动顺序	□
艳结	フミルイル（艳）	ウルゥル・サラァナ（结）	×3.15	超攻击+诅咒	□

※协击必杀技的效果范围仅为单格，就范围来说不如通常必杀技。

资料

角色分析



奥修托尔（オシュトル）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
无	1	4	4

定位

继承前作的传统，主要的位置仍然是团队司令塔。在其指挥范围内友军能力提升且免疫精神异常。自身的体力和防御成长都还不错，另外由于有“起死回生”的特性，正常流程中基本不用担心被击破。连击“苏生扇舞”回复我方单位的体力和气力，是相当实用的招式。连击“斗扇击波”第三段派生后进入“攻刃の型”，此时奥修托尔可以立刻再次行动，连击也会变化为威力更高的“白燕乱舞”，大大提升了关键时刻的输出能力。不过此时也会失去自身的所有防御特性和炼技，需要玩家正确判断使用时机。

BP建议多加给体力和防御，保证其生存能力，才能持续为大部队做出贡献。后期习得“斗扇击波”第三段派生后可以追加一些BP到攻击方面，让其具有一定的输出能力，在特定场面有奇效。装备栏在主线中可以不忙着开，到了梦幻演武再开启一栏也来得及。装备首推“勇气の瞳”抵抗ZOC效果，让他能够稳定前往需要的位置。“疾风迅雷 贰”和“明镜止水”也是比较推荐的装备，加强了其作为辅助角色的稳定性。其余的空栏可以选择防御型装备，提升存活能力。



炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
状态手当 贰	25%	2	5	回避物理攻击，并回复自身异常状态【通常形态限定】

特性

名称	详细
起死回生	被击破时，仅一次体力全回复
战术指挥	范围内己方的精神异常（挑发、恐怖、混乱）无效化
士气向上 叁	范围内己方的攻击力、防御力和速度+15%
灵长の理	被人族造成的伤害-20%【通常形态限定】
失地回势 贰	受到攻击时，大幅提前自身的行动顺位【通常形态限定】
缘切り	对人族造成伤害+20%【攻刃の型限定】

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
扇击虚斩	初	×1.15	0	15	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.40	0	10	普通	无		
		物理攻击（近接）+毒						
	参	1.65	0	5	普通	无		
		物理攻击（近接）【防御无效】						
	必	×3.00	气力全开	0	—	无		
		物理攻击+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
斗扇击波	初	×1.00	0	5	普通	无		
		物理攻击（近接）+攻击低下（20%）【反击无效】						
	贰	×1.20	5	0	普通	无		
		物理攻击（近接）+挑发【反击无效、回避无效】						
	叁	×1.25	50	0	普通	无		
		物理攻击（近接）+攻刃の型【反击无效、回避无效】						

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
苏生扇舞	初	×0.50	5	0	蓄力	无		
		体力回复+气力增加（25）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.70	5	0	蓄力	无		
		体力回复+异常回复【反击无效、回避无效、防御无效】						
白燕乱舞（攻刃の型）	初	×1.20	0	0	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.40	0	0	普通	无		
		物理攻击（近接）+防御低下（15%）						
	参	×1.65	0	0	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	必	×3.00	气力全开	0	—	无		
		物理攻击+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						



久远（クオン）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
土	2	4	3

定位

由于新特性“四神变转”、“天地反照”和“天地共鸣”的加入，作为攻击手和药师的印象已经大幅减弱，取而代之的是面对属性攻击BOSS时首屈一指的对应力。在以单一属性攻击为输出的BOSS看来，久远就是他们的恶梦。当然气力吸收能力和攻击能力一点也没有削弱，再加上“鹈鸟”三段派生后的强制气力全开状态带来的再动效果和必杀技输出能力，作为攻击手也是绝对合格的。只是由于我方并不缺优质攻击手，因此比起攻击方面，还是属性对应方面给大家留下的印象压倒性地强烈。不过防御方面依然是弱项，需要用装备补足。

BP建议平均分配给攻击和防御，速度也稍微加一点，装备栏至少提升至4栏。装备强烈推荐选择“明镜止水”，装备之后配合“鹈鸟”三段派生能够做到连续气力全开，输出能力大幅提高。“隐密の策”对她来说也是相当不错的装备，与其他能够吸引火力的单位一起行动，就可以大幅解决回血和防御上的问题。“缩地の心得”与她相性也不错。其余装备建议选择防御和回避型装备来提升生存能力。

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
集硬	20%	∞	10	减轻所受物理伤害
内丹	75%	3	10	减轻所受术伤害，同时回复自身体力

特性

名称	详细
四神变转	自身属性变化为最后使用的连击派生段位的属性（无属性时保持当前属性）
气合浸透 叁	行动开始时，范围内己方单位气力+10
勇气の瞳	可以无视敌方ZOC进行移动
天地反照	反射受到的与自身同属性的伤害
天地共鸣	吸收受到的与自身同属性的伤害
不挠不屈	受到攻击时几率发动，自身攻击力+20%

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
翡翠	初	×1.00	0	15	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.28	0	0	普通	无		
		物理攻击（近接）+气力吸收（完整连击伤害5%）【回避无效】						
	参	×1.44	0	5	普通	火		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	四	×1.60	10	0	普通	无		
		物理攻击（近接）【回避无效】						
	必	×2.65	气力全开	0	–	无		
		物理攻击+恐怖+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
十姊妹	初	×0.80	0	10	普通	无		
		物理攻击（远隔）【反击无效】						
	贰	×1.15	0	5	普通	风		
		物理攻击（远隔）+防御低下（15%）【反击无效】						
	参	×1.32	5	0	普通	风		
		术攻击+强化解除+拉近距离【反击无效、回避无效、防御无效】						
十姊妹	必	×2.65	气力全开	0	–	无		
		物理攻击+恐怖+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
夜啼鸟	初	×0.60	0	0	蓄力	无		
		体力回复+异常回复【回避无效、防御无效】						
	贰	×0.70	4	0	普通	水		
		体力回复【回避无效、防御无效】						
	参	×0.85	8	0	普通	无		
		体力回复+速度上升（10%）【回避无效、防御无效】						
鹈鸟	初	×0.00	10	0	蓄力	土		
		防御上升（15%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.00	10	0	普通	土		
		攻击上升（15%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	叁	×0.00	0	100	普通	无		
		体力低下+气力增加【反击无效、回避无效、防御无效】						



露露缇耶（ルルティエ）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
风	3	5	4

定位

相比前作获得了超大幅度强化的单位，将纯坦克职责交棒给更合适的同伴后，彻底贯彻辅助角色的职责。主线流程第9关后习得的连击“花神乐”可以以自己为中心，提升周围2格内全部我方单位的速度和行动顺序，二段派生还会固定回复体力和提升运，虽然不可移动后使用，但完全无需气力条件，属于本作中数一数二的辅助技能，让露露真正成为了人见人爱的“心之妻”。新增的特性“威吓”能够降低范围内敌人的气力，如果自身的速度够快，对于敌人来说是极大的威胁。再加上原本持有的减速敌单位的能力，可以说是站在敌人旁边对方就浑身不舒服。虽然攻击力很低但根本无关紧要，全程不打人都没什么问题。

BP建议优先加满体力和防御，攻击完全放弃，之后努力堆速度，装备栏至少提升至5栏。装备强烈推荐“千里疾走の构え”，虽然要在梦幻演武超后期才能获得，但装备之后能够在移动后发动“花神乐”，作为高速搬运和回复单位的价值也进一步提高，甚至可以说是引发质变。其余装备可以选择防御系来提升生存能力，以及“俊敏の心得 贰”来提升速度，无视ZOC的“勇气の瞳”也是基本必备。作为类坦克，“阳动の策”也是不错的选择。

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
生命の鼓动	25%	∞	10	减轻所受伤害，并提升自身体力上限25%
危机感知	50%	∞	5	回避远隔攻击，并提升自身移动力

特性

名称	详细
怪鸟の啸り 叁	范围内敌对单位速度-10%
威吓 叁	行动开始时，范围内敌对单位气力-10
ぶち坏し	对障碍物伤害+50%
血族の理	被动物造成的伤害-20%
斗志の瞳 贰	在周围制造ZOC，定住邻接敌对单位2体，但是对比自己大型的单位无效
自然治愈 贰	行动开始时，自身体力回复20%
失地回势 贰	受到攻击时，大幅提前自身的行动顺位

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
乙女椿	初	×1.00	0	20	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.20	0	10	普通	无		
		物理攻击（近接）+防御低下（15%）						
	参	×1.40	5	0	普通	无+风		
		物理攻击（远隔）+行动顺位延后						
	必	×3.00	气力全开	0	—	无+风		
		物理攻击+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
百合根	初	×1.15	0	18	普通	无+土		
		物理攻击（近接）【反击无效】						

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
百合根	贰	×1.45	12	15	蓄力	无+土		
		物理攻击（近接）+行动顺位延后【反击无效、回避无效】						
	参	×1.65	24	10	普通	无+风		
		物理攻击（近接）+击退【反击无效、防御无效】						
	必	×3.00	气力全开	0	—	无+风		
		物理攻击+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
花神乐（移动×）	初	×0.00	0	10	蓄力	无		
		行动顺位提前+移动上升【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.00	0	4	蓄力	无		
		体力固定回复+运上升【反击无效、回避无效、防御无效】						



乌璐乌璐·莎拉娜
（ウルウル・サラアナ）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
暗	1	3	1

定位

攻击成长方面遭到逆修正，从前作的Top3位置跌落，但仍然是我军最强的攻击型法师。**モスモス**在场时能够让暗属性活性化，使得“双影无双”的五段派生实用价值大幅提升，附加的运低下效果也可以解决一些擅于防御的敌人。“烈火双霸斩”的“咒い”效果在对付拥有回复能力的BOSS时相当重要。“双舞翔击破”伤害相比前作反而提升，由于**モスモス**存活能力提高，用它来作为镭射炮的发射口也是相当强力且有趣的战术。另外她们与**オシュトル**有协击必杀技，同时也是本作超强单位**フミルイル**的协击必杀技的协力者，这些要素都足以保证她们在出击名额中的一席之地。不过双子巫女的缺陷依然是移动力、速度和装备栏不足，需要用BP来想办法弥补。

BP建议前期全部堆攻击力，等到关卡完成后BP获得量比较理想时稍微存一下，升一栏装备栏，接下来继续堆攻，偶尔分一点给速度。最终目标是升满攻击力和装备栏，速度大概升到110左右即可。由于**モスモス**激活暗属性活性化，因此装备强烈推荐“自然融合”，装备之后激活暗属性全能力提升40%，前作超强火力再临。另外“缩地の心得”和“俊敏の心得”也非常推荐。

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
奈落の残滓	75%	1	10	大幅减轻所受物理伤害，并召唤出モスモス
先読み	25%	∞	10	完全回避近接攻击，同时中断对手的连击

特性

名称	详细
魂砕き	对神族造成伤害+20%
原初の理	被神族造成的伤害-20%

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
双影无双	初	×0.85	0	12	蓄力	暗		
		术攻击（远隔）+运低下【防御无效】						
	贰	×0.90	0	8	蓄力	火+水		
		术攻击（远隔）【回避无效】						
	参	×1.05	0	4	蓄力	风+土		
		术攻击（远隔）【回避无效】						
	四	×0.00	0	0	蓄力	无		
		自身行动顺位提前+夜阴之帐【反击无效、回避无效、防御无效】						
	伍	×1.15	18	0	蓄力	暗		
		术攻击（远隔）+モスモス召唤【回避无效、防御无效】						
	必	×2.00	气力全开	0	—	暗		
		术攻击+体力低下+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
烈火双霸斩	初	×0.80	0	14	蓄力	暗		
		术攻击（远隔）+咒い+体力吸收【反击无效】						
	贰	×1.00	0	9	蓄力	风+火		
		术攻击（远隔）【反击无效】						
	参	×1.20	0	3	普通	风+火		
		术攻击（远隔）【反击无效】						
	必	×2.00	气力全开	0	—	暗		
		术攻击+体力低下+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
双舞击翔破	初	×1.40	28	20	蓄力	土+水		
		术攻击（近接）+速度低下（15%）【反击无效、回避无效】						
	贰	×1.80	40	13	蓄力	暗		
		术攻击（近接）+恐怖【反击无效、回避无效、防御无效】						



鵟
（ノスリ）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
火	3	5	2

定位

在前作被揶揄为齐乌尔下位劣化版的姐姐，在本作同样获得超强化。提升了基础移动力，移动炮台的特征被放大，“波乱烈风”与“落叶归根”的射程也获得正面改动，最大射程增加且削减近距离死角，特别是能够回复体力、提升行动顺序、同时还无视高低差的“落叶归根”比前作更加残暴。连击“疾风怒涛”前两段会心一击可以直接蓄积50气力，而本作新追加的第三段派生攻击倍率更是达到惊异的1.90，使得这招在完全命中的情况下，成为了姐姐伤害最高的连击。不过由于第一段攻击会让自身后退一步，因此必须选择退无可退的位置发动攻击，才能完整派生出第三段攻击，这也需要对排兵布阵有一些讲究。她与弟弟扇同时上场的话，自身的高速回气能力配合经常位于敌人身边的弟弟，还能非常方便地发动协击必杀技。用心培养绝对不会吃亏。

BP建议全部堆攻击力，等到关卡完成后BP获得量比较理想时稍微存一下，升一栏装备栏，接下来继续堆攻，偶尔分一点给速度。一周目最终目标是升满攻击力，速度在120以上即可。多余的BP可以升一下装备栏。装备强烈推荐“明镜止水 贰”，配合连击“疾风怒涛”惊异的气力回收率，可以达成每回合放一次必杀技。为此搭配增加移动力的“缩地の心得”也是很有帮助的。另外由于其新追加的特性均是25%以下时才发动的残血爆攻型，为了有效利用，不妨给她装备“万死一生”。触发效果后可以根据情况选择用“落叶归根”回血，或是直接最大攻击力拼一波。

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
远隔完全回避	75%	3	10	完全回避远隔攻击，同时中断对手的连击

特性

名称	详细
穷死觉醒	自身体力不足25%时，造成伤害+30%
死中求活	自身体力不足25%时，仅一次气力变为100，但在气力全开状态中不发动

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
波乱烈风	初	×1.00	0	10	普通	无		
		物理攻击（远隔）						
	贰	×1.18	0	8	普通	无		
		物理攻击（远隔）						
	参	×1.30	0	4	普通	无＋火		
		物理攻击（远隔）【防御无效】						
	必	×2.10	气力全开	0	—	无＋火		
		物理攻击＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
疾风怒涛	初	×0.75	0	28	普通	无		
		物理攻击（近接）＋拉远距离【反击无效、回避无效】						
疾风怒涛	贰	×0.90	0	14	普通	无＋火		
		物理攻击（远隔）＋混乱【反击无效、回避无效】						
	参	×1.90	0	8	普通	无＋火		
		物理攻击（近接）＋击退【反击无效、回避无效、防御无效】						
落叶归根	初	×1.20	0	0	普通	无		
		物理攻击（远隔）【反击无效、回避无效】						
	贰	×0.50	15	0	普通	无		
		自身体力回复＋攻击上升（15%）＋自身行动顺位提前【反击无效、回避无效、防御无效】						
	参	×1.55	25	0	普通	无＋火		
		物理攻击（远隔）＋拉远距离【回避无效、防御无效】						

扇（オウギ）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
火	3	5	2

定位

定位与前作相比无太大变化。

速度极快，Lv12早早即可习得特性“暗讨ち”，在攻击敌人背后时能够增加伤害和异常状态成功率25%，与其穿人特性“影走り”的相性极佳，如果有多余位置装备“缩地の心得”提升移动力的话，在战场上能有更加活跃的表现。连击“云蒸龙变”是本作少数能够附加“气绝”状态的攻击方式，这也使得攻击力原本偏低的弟弟在高速阻截近战BOSS方面大放异彩。炼技“圆环”能够完遮断物理近接伤害，并且中断对手的连击，发动率在本作中提升至65%，而且不限次数，运气好的话就是一夫当关万夫莫开。

培养思路与姐姐类似，BP建议全部堆攻击力，等到关卡完成后BP获得量比较理想时稍微存一下，升一栏装备栏，接下来继续堆攻，偶尔分一点给速度。一周目最终目标是升满攻击力，速度达到130左右即可。多余的BP可以升一下装备栏。装备强烈推荐“明镜止水 贰”，对于有技术的玩家来说，两套主动连击加上隐藏会心全部触发的话均可加足50气，同样可以达成每回合放一次必杀技。就算做不到，对于维持“圆环”的必须气力来说也是很有帮助的。剩下的装备栏可以考虑依靠高几率发动的术法防御系装备来弥补“圆环”不能对远隔攻击发动的缺陷。

炼技性能

名称	发动率	使用回数	必要气力	蓄积气力	详细
圆环	65%	∞	35	10	完全防止近接攻击伤害，同时中断对手的连击

特性

名称	详细
影走り	可以无视敌方ZOC进行移动，同时能够直接穿过敌单位
暗讨ち	攻击敌人背后时，伤害+20%，异常状态成功率+25%

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
紫电一闪	初	×1.00	0	10	普通	无		
		物理攻击（近接）【回避无效】						
	贰	×1.20	0	10	普通	无		
		物理攻击（近接）【回避无效】						
	参	×1.36	0	5	普通	无		
		物理攻击（近接）＋钝足【回避无效】						
	四	×1.48	0	5	普通	无		
		物理攻击（近接）＋忘却【回避无效】						
	伍	×1.60	10	0	普通	无＋火		
		物理攻击（近接）【回避无效】						
	必	×2.00	气力全开	0	—	无＋火		
		物理攻击＋体力吸收＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
云蒸龙变	初	×1.05	15	0	蓄力	火		
		术攻击＋气绝【反击无效、回避无效】						
	贰	×1.18	0	20	普通	无		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	参	×1.32	0	15	普通	无＋火		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	必	×2.00	气力全开	0	—	无＋火		
		物理攻击＋体力吸收＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
八云斩（反击）	初	×0.50	0	0	普通	无＋火		
		物理攻击（近接）＋猛毒【反击无效、回避无效】						
	贰	×0.65	0	4	普通	无＋火		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效】						
	参	×0.80	10	2	普通	无＋火		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效】						



猫音（ネコネ）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
水	1	3	2

定位

与前作相比定位无甚变化，擅长远距离法术的回复/辅助型法师，同时也是游戏中惟一可以施加风穴之阵的单位。前期担当我方大部队的防御和回复职能，Lv20习得特性“攻防一体の构え”后，可以在一次行动内分别进行攻击和回复，实用性大幅提升。攻击方面主要依靠“矮星”的第一段施加“咒い”，以及第二段布置风穴之阵来加速伤害，配合高伤单位打BOSS效果极佳。“矮星”的第一段附加状态从“钝足”改为“咒い”也是其价值大幅提升的评价点，因此比起前作应该算是大强化——但是因为同样在辅助位置存在太过出色的露露缇耶、芙米莉露和奥修托尔，使得出场机会很容易被剥夺，因此基本属于在二周目以后才能好好发光发热的悲剧少女。

BP建议前期全部堆速度，等到关卡完成后BP获得量比较理想时稍微存一下，直接升满装备栏，最后再堆速度。装备强烈推荐“千里疾走の构え”，能够在移动后释放“白虹”集团提升气力，强度大幅提升。当然由于这个装备一周目只能获得一个，因此第一、二周目如果不想抢露露和芙米莉露的饭碗，还是推荐装备“缩地の心得”来强化移动能力。“明镜止水”也是与其相性极佳的装备，释放必杀技后也可以立刻发动“白虹”。“万死一生”和“隐密の策”能够大幅提升其存活能力，“俊敏の心得”让其速度进一步增加，也提高了整个团队的稳定性。总之是让人感觉到装备栏不够用的单位。

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
式鬼计略	75%	1	10	大幅减轻所受伤害，并召唤式鬼キリポン贰号

特性

名称	详细
地の利	不受地形效果影响
攻防一体の构え	同一次行动内可以分别使用攻击型与回复型的连击各一次
式鬼信托	初次行动开始时，召唤式鬼キリポン壹号

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
夕星	初	×1.00	0	18	普通	火		
		术攻击（远隔）【防御无效】						
	贰	×1.18	4	2	蓄力	火		
		术攻击（远隔）+烈火之阵【防御无效】						
矮星	初	×1.05	0	16	普通	无+风		
		术攻击（远隔）+咒い【反击无效、回避无效】						
	贰	×1.30	8	4	蓄力	风		
		术攻击（远隔）+风穴之阵【回避无效】						
清月	初	×0.90	0	12	蓄力	无+水		
		体力回复【回避无效、防御无效】						
	贰	×1.05	6	4	普通	无+土		
		体力回复+异常回复+不动之阵【回避无效、防御无效】						
清月	参	×1.10	10	0	蓄力	无+水		
		体力回复【回避无效、防御无效】						
	必	×2.25	气力全开	0	—	无+水		
		超回复+速度上升（15%）+气力全开解除【回避无效、防御无效】						
白虹（移动×）	初	×0.00	0	0	普通	土		
		防御上升（20%）【回避无效、防御无效】						
	贰	×0.20	10	0	蓄力	水		
		体力回复+治愈之阵【回避无效、防御无效】						
	参	×0.40	15	0	普通	土		
		体力回复+体力上升（25%）+气力增加（20）【回避无效、防御无效】						
	必	×2.25	气力全开	0	—	无+水		
		超回复+速度上升（15%）+气力全开解除【回避无效、防御无效】						



齐乌尔（キウル）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
土	2	4	3

定位

从前作Top3直接跌到近乎垫底的角色。攻击力成长下调，连击性能弱化自不用说，最大的问题在于气力消耗太大，即使在自身持有特性“明镜止水”的前提下依然难以挽救。Lv25习得特性“不动连击の构え”之后，能够在不移动的情况下连续对敌人进行两次攻击，而攻击型连击有着降低敌人速度和延后行动顺序的特点，从前作的高火力单位变为了连续攻击延后敌人行动的单位。“伏龙梅”的第一段攻击无视敌人防御力打固定伤害，视对手而定也会成为相当不错的攻击手段。

BP建议攻击和速度平均分配，攻击不够的话即使二连击也不起眼，速度不够的话就没什么机会展开攻击。装备方面也推荐“会心の心得”和“俊敏の心得”来提升这两项数值。另外可以装备“隐密の策”来保证自己作为定点炮台生效时，一定程度上免受敌人攻击。在多周目的情况下（大概三周目之后），可以考虑给其装备“千里疾走の构え”，预先高速前往狙击地点，让攻击能力最大化。如果还有多余的装备，也可以给他装备“明镜止水 贰”来缓解气力的问题（只是这样会浪费他自带的“明镜止水”特性）。



炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
应急手当 参	50%	3	10	受到物理攻击时，回复自身体力
状态手当 参	50%	3	5	回避物理攻击，并回复自身异常状态

特性

名称	详细
兽狩り	对动物造成伤害+20%
明镜止水	技能必要气力-25%，发动必杀技后残留25气力
不动连击の构え	不移动的情况下，可以发动两次连击

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
破竹	初	×1.00	0	10	普通	无		
		物理攻击（远隔）						
	贰	×1.18	0	4	普通	无		
		物理攻击（远隔）						
	参	×1.32	4	0	蓄力	无＋风		
		术攻击（远隔）＋速度低下（10%）						
	四	×1.45	12	0	蓄力	无＋风		
		术攻击（远隔）【反击无效】						
	必	×2.25	气力全开	0	－	无＋土		
		物理攻击＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
伏龙梅（移动×）	初	×1.00	0	5	普通	土		
		术攻击（远隔）＋固定伤害						
	贰	×1.38	15	0	普通	土		
		术攻击（远隔）＋移动低下【反击无效】						
	参	×1.65	25	0	普通	风＋土		
		术攻击（远隔）＋行动顺位延后【反击无效、回避无效】						
松笠	初	×0.00	5	0	蓄力	无＋土		
		防御上升（15%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.30	10	0	普通	无＋土		
		体力回复＋异常回复【反击无效、回避无效、防御无效】						



阿图伊（アトゥイ）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
水	2	4	2

定位

虽然强度比起前作没有太大变化，不过由于本作中我方并不缺优质的攻击手，因此闪耀程度有所下降。特性“战阵昂扬”能够让她在击破敌人后几率再动，而且同时击破复数敌人则100%再动，配合她超高的伤害，以及注意气力管理做到气力全开的话，运气好连续四次行动也是有可能的。Lv18习得的特性“千里疾走の构え”让她在不攻击敌人的时候能够连续进行移动，也非常适合快速赶路。另外本作中连击“真旗鱼”全部派生都追加了“反击无效”的特性，间接提升了自身的存活能力，使其原本的Debuff效果也更加有用武之地。总的来说依然是我军宝贵的水属性攻击手，非常适合杂兵多的关卡。

BP建议前期无脑加攻击，等到关卡完成后BP获得量比较理想时稍微存一下，升一格装备栏，然后继续无脑加攻击，偶尔分配一点给速度。阿图依如果攻击方面培养得不到位，很容易变成无法发动“战阵昂扬”的尴尬角色。防御方面由于比较弱势，与其用装备提升生存率，不如改为“会心の心得贰”、“万死一生”和“死中求活”组成的特攻套装，重点在于被击破之前到底能对团队做出多少贡献。如果后期装备栏还有剩余，可以考虑装备“缩地の心得”来提升移动能力。



炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
鼓舞	40%	∞	10	减轻受到的物理伤害，并提升自身防御力30%
流转	25%	∞	5	回避近接攻击，并提升自身攻击力20%

特性

名称	详细
战阵昂扬	击破敌人时，以50%几率再次行动。同时击破复数敌人则100%再次行动。以反击击破敌人时不发动本特性
斗志の瞳	在周围制造ZOC，定住邻接敌对单位1体，但是对比自己大型的单位无效
千里疾走の构え	同一次行动中可以连续移动两次，并且可以在第一次移动后使用移动后不可使用的连击。但是第二次移动后无法做出任何行动，且连击后再进行移动的情况下本特性无效
报复の技 贰	75%几率发动反击

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
勇鱼	初	×1.00	0	12	普通	无+水		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.25	0	12	普通	无+水		
		物理攻击（近接）						
	参	×1.38	0	7	普通	无+水		
		物理攻击（近接）						
	四	×1.60	8	0	普通	无+水		
		物理攻击（近接）+拉近距离【回避无效、防御无效】						
	必	×2.50	气力全开	0	－	无+水		
		物理攻击+速度低下+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
真旗鱼	初	×0.80	0	10	蓄力	无+水		
		物理攻击（近接）+拉远距离【反击无效】						

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
真旗鱼	贰	×0.95	0	0	普通	无+水		
		物理攻击（近接）+攻击低下（15%）+拉近距离【反击无效】						
	参	×1.45	12	8	普通	无+水		
		物理攻击（近接）+体力低下（10%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	必	×2.50	气力全开	0	－	无+水		
		物理攻击+速度低下+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
刻不知（反击）	初	×0.75	0	8	普通	无		
		物理攻击（近接）+击退【反击无效】						
	贰	×1.00	8	0	普通	水+风		
		术攻击（远隔）+气绝【反击无效、防御无效】						



安洁（アンジュ）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
火	2	3	2

定位

本作新加入的超火力角色，继承了初代卡露拉的定位，连击有反伤的缺陷但全都是超伤害，蓄气效果也相当不错，光论攻击力是全军第一。其代表连击“轰天打破”能够一次性对大范围内的敌人造成毁灭性伤害（虽然会遭受接近50%最大体力值的反伤，不过不会承受反击），连发两次后还能触发特性“穷死觉醒 贰”的加攻效果。气力全开时特性“虎死天生”能够保证自己不死，必杀技也带有体力回复，属于经常是走着钢丝，但是能够创造奇迹的单位。然而她的缺点也很明显，有效攻击射程只有1格，但是移动力却压倒性地不足，道具栏也比较少，用装备来补足缺陷也有限度，需要玩家有所取舍。

BP建议全部加给攻击，等到关卡完成后BP获得量比较理想时稍微存一下，升一格装备栏，然后继续加攻击，偶尔分配一点给速度。最终目标是升满装备栏和攻击力，然后再慢慢提升速度。装备方面为了弥补移动力的不足，“缩地の心得”是不可或缺的。“死中求活”和“万死一生”搭配运用，再配合火属性活性化后提升攻击力的特性，能够将其火力最大化。装备“隐密の策”与他人一起行动时，自身也不容易被敌人发现，可以追求最大化的输出。

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
虎血燃烧	25%	∞	50	增加受到的伤害，但大幅提升自身气力

特性

名称	详细
虎死天生	气力全开中被击破时，以1点体力复活，并强制结束气力全开状态
万能抵抗	陷入异常状态的几率-50%
穷死觉醒 贰	自身体力不足10%时，造成伤害+50%
报复の技	50%几率发动反击

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
青天霹雳	初	×1.00	0	6	普通	无		
		物理攻击（近接）【防御无效】						
	贰	×1.10	0	4	普通	无		
		物理攻击（近接）【防御无效】						
	参	×1.20	0	2	普通	火		
		物理攻击（近接）【防御无效】						
	必	×2.00	气力全开	0	–	火		
		物理攻击+体力吸收+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
轰天打破	初	×0.00	0	4	普通	无		
		攻击上升（50%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
轰天打破	贰	×1.30	0	28	普通	无		
		物理攻击（近接）+反动伤害【反击无效、防御无效】						
天下布武	初	×0.75	0	18	普通	无		
		物理攻击（近接）+击退【反击无效、防御无效】						
	贰	×1.20	0	10	普通	火		
		物理攻击（近接）+反动伤害【反击无效、防御无效】						
	叁	×1.40	0	6	普通	土		
		物理攻击（近接）+反动伤害【反击无效、回避无效、防御无效】						
旭日升天（反击）	初	×0.90	0	24	普通	无		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						



亚库托瓦尔特（ヤクトワルト）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
风	2	4	3

定位

定位方面与前作差不多，但比起前作有一个很大强化点，就是装备栏上限+1，就结果来说这多出来的一栏是相当关键的，理由可以参照后述的装备推荐部分。剑豪亚库托瓦尔特与纯正的坦克宗近和辅助坦克露露缇耶相比，更加偏向于攻击歼敌方面。运用他的时候，首先要注意他的拔刀构“烈风”和“疾风”的区别：连击“影松叶”第三段派生后（不能派生出必杀）会自动进入架构“拔刀の构え 烈风”，“烈风”中炼技变化为“完全回避”，对应全部攻击方式，且回避率提升至50%，同时还会中断敌人的连击，另外攻击和防御也会有25%的提升；而连击“月夜鹤”第三段派生后会自动进入架构“拔刀の构え 疾风”，“疾风”的大致性能跟“烈风”相同，区别在于攻防不会获得加成，不过行动顺序则会提升。他的最佳用法是找一个敌人派生出拔刀构，然后一直作为一堵墙挡在敌人面前，依靠反击不断将来犯的敌人击溃。杂兵多的关卡靠“烈风”，杂兵少需要多赶路的关卡靠“疾风”。另外出击前最好能调查BOSS的特性，如果BOSS的连击第一段就持有“无法回避”的特性，那就不要让剑豪特意去送死了。总的来说，在遇到相性极佳的BOSS时，可以单方面蹂躏对方，属于值得信赖的强力单位。

BP建议前期加给攻击，等到关卡完成后BP获得量比较理想时稍微存一下，升一格装备栏，然后平均加攻击和速度。最终目标是升满装备栏、攻击力和速度。剑豪本身的移动力也有4格，装备栏紧张的时候与其用“缩地の心得”来提升移动力，不如用“俊敏の心得”来弥补速度的不足，免得还没轮到自己出手周围就无兵可打了（当然两者搭配效果最好）。剩下的位置建议装备物理和术法防御系的道具，来减轻遇到不可回避的连击时被重创的可能性。最后再装上“阳动の策 贰”是最好的，毕竟靠反击吃饭的单位，没人打岂不是很尴尬。

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
近接回避	25%	∞	5	回避近接攻击
远隔回避	25%	∞	5	回避远隔攻击
完全回避	50%	∞	–	完全回避攻击，提升自身行动顺位，同时中断对手的连击【拔刀构限定】

特性

名称	详细
炼技诱导 叁	范围内己方的炼技发动率+10%
斗志の瞳 贰	在周围制造ZOC，定住邻接敌对单位2体，但是对比自己大型的单位无效
勇气の瞳	可以无视敌方ZOC进行移动
报复の技 贰	75%几率发动反击【通常形态限定】
报复の技 叁	100%几率发动反击【拔刀构限定】

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
影松叶	初	×1.00	0	16	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.26	0	8	普通	无+风		
		物理攻击（近接）【回避无效、防御无效】						
	参	×1.42	0	6	蓄力	无		
		物理攻击（近接）+拔刀构 烈风【回避无效、防御无效】						
	必	×2.25	气力全开	0	—	无+风		
		物理攻击+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
月夜鹤	初	×1.20	4	0	普通	无+风		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效】						
	贰	×1.55	8	0	普通	无+风		
		物理攻击（近接）+防御低下（15%）【反击无效、回避无效】						
	参	×1.65	0	6	普通	无		
		物理攻击（近接）+拔刀构 疾风【回避无效、防御无效】						

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
旋岚樱（通常反击）	初	×0.65	0	0	普通	无		
		物理攻击（近接）+防御低下（15%）【反击无效】						
	贰	×0.80	0	0	普通	无		
		物理攻击（近接）【反击无效】						
	参	×1.00	0	0	普通	无+风		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						
旋岚樱（拔刀构反击）	初	×0.85	0	6	普通	无		
		物理攻击（近接）+防御低下（20%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×1.00	0	4	普通	无		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	参	×1.20	0	2	普通	无+风		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	必	×2.25	气力全开	0	—	无+风		
		物理攻击+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						



宗近（ムネチカ）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
土	1	4	3

定位

队伍主坦克，攻击力基本没有，但特性和炼技全部是降低伤害系，还有连带范围减伤的能力，再加上主线24关后回收面具获得进一步强化，习得加防与回复的连击“河山带砺”，防御力堪称我军第一。基本战术就是抵住BOSS，靠连击“河山带砺”强化自身，再用连击“泰山”施加“挑发”异常状态来吸引火力、打消BOSS的强化状态，然后以反击技“心拳石穿”来制造固定伤害并吸收气力。由于自身持有特性“失地回势”，因此即便速度不高也不受太大影响。

BP建议无脑堆体力和防御力，其中又以防御力为重。等待回收面具后就会硬到玩家不敢相信的地步。装备栏有多余BP可以提升一下，攻击力基本不需要，倒是速度可以稍微加一下。由于其特性是直接减轻伤害而不分物理和术法、近接和远隔，因此装备方面强烈推荐“护身呼吸法 贰”+“精神一到法 贰”+“持久の心得 贰”来进一步巩固耐久力，再加上“阳动の策”来弥补“挑发”附加失败的情况。



炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
土神完全连带防御	100%	∞	10	完全防御自身及周围受到的土属性伤害
连带防御 参	40%	∞	10	减轻自身及周围受到的伤害

特性

名称	详细
土角结界 参	范围内我方单位受到的伤害-20%
不退の念	不会因为受到攻击而被击退
斗志の瞳 参	在周围制造ZOC，定住邻接敌对单位3体，但是对比自己大型的单位无效
仁义の门	自己背后的我方单位受到的伤害-20%
不动连击の构え	不移动的情况下，可以发动两次连击
失地回势	受到攻击时，提前自身的行动顺位
报复の技 贰	75%几率发动反击

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
碎鎚	初	×1.00	0	10	普通	土		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.18	0	6	普通	土		
		物理攻击（近接）+强化解除						
	参	×1.36	0	2	普通	土		
		物理攻击（近接）【回避无效、防御无效】						
	必	×2.75	气力全开	0	—	土		
		物理攻击+移动低下+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
泰山	初	×1.00	18	12	普通	无		
		物理攻击（近接）+挑发【反击无效、回避无效】						

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
泰山	贰	×1.20	0	8	普通	土		
		物理攻击（近接）+强化解除【反击无效、回避无效】						
心拳石穿（反击）	初	×0.95	0	14	普通	土		
		术攻击（近接）+气力吸收【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.95	0	10	普通	土		
		物理攻击（近接）+固定伤害【反击无效、回避无效、防御无效】						
河山带砺（移动×）	初	×0.01	10	0	普通	土		
		最大体力比例回复+不动之阵【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.01	10	0	蓄力	土		
		最大体力上升+最大体力比例回复【反击无效、回避无效、防御无效】						



芙米莉露（フミルイル）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
光	3	4	2

定位

本作新加入的法师，虽然纯攻击力不如双子巫女，回复能力不如猫音，但拥有凶恶的“使他人立刻再次行动”的能力，使其几乎可以全勤登场每一场战斗，同时也吃了不少猫音的出场名额。返礼连击“稻荷雨”能够对向她发动过回复型连击的单位自动回敬，可以视为回复型的反击。这个连击的一大特点是召唤出光属性小狐狸**シュマリ**，激活场上的光属性活性化。同时小狐狸也有回复连击，与主人相互配合可以快速回气，以及靠“稻荷雨”做出范围回血的效果。虽然是足以与露露缇耶争夺本作最强辅助角色的单位，但攻击方面也不弱，八方向4格射程的连击“水果”带有“忘却”效果，在配合其他单位进行协击的时候能起到奇效。“蜜月”派生必杀技是直线内的超远射程，很容易卷入大量敌人。中期习得“攻防一体**の**构**え**”后，实用价值还会进一步提升。特性基本上是针对男性敌我单位设计的，在一群男性中发动“士气高潮”甚至能与奥修托尔组成双指挥塔。当然弱点还是有的，主要连击都不能移动后发动，因此需要提前判断移动位置。

BP建议优先加攻击力，然后主线流程中存BP升一栏装备栏。如果要打梦幻演武，装备栏要提升至MAX，然后再平均提升其他能力。装备强烈推荐“千里疾走**の**构**え**”，虽然要在梦幻演武超后期才能获得，但装备之后能够在移动后发动其所有连击，直接让角色性能产生崩坏。由于依靠小狐狸能够轻易让光属性活性化，因此“自然融合”也是不可或缺的。“明镜止水”也是推荐装备，特别是“明镜止水 贰”可以用来与**オシュトル**配合使用无限再动战术，不考虑游戏性的话是本作最强战术。剩下的装备栏可以装备“俊敏**の**心得”来提升速度。

无限再动战术

事前准备：芙米莉露习得特性“攻防一体**の**构**え**”，并装备“明镜止水 贰”。

过程：①芙米莉露进入气力全开状态。②芙米莉露对奥修托尔发动“百华蜜”使其再动。③芙米莉露对敌单位发动“蜜月”派生出必杀技，之后剩余50气力。④再动的奥修托尔对芙米莉露发动“苏生扇舞”。⑤芙米莉露对奥修托尔发动返礼“稻荷雨”二段派生，气力加满至100，进入气力全开状态。重复①→⑤即可达成无限再动。

备注：奥修托尔的“苏生扇舞”即使每次都触发会心也会损失1点气力，因此严格来说不能真正达成“无限”。不过只要给他装备“明镜止水”就能解决这个问题。另外如果芙米莉露的移动范围内没有敌单位存在的话，气力会来不及补充，三回合后就会气力归零。该战术十分破坏游戏可玩性，如果不是走投无路，建议不要使用。

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
护身治愈	25%	∞	–	减轻自身及周围受到的伤害，并回复体力

特性

名称	详细
倾城の呼水	使邻接的敌人男性单位陷入挑发状态，但是对一定种族无效
倾国の眼差	在周围制造ZOC，定住包括斜线在内邻接敌对单位8体，但是对一定种族无效
士气高潮 参	范围内己方男性的攻击力、防御力和速度+10%，但是对一定种族无效
厄拂い	对不死族造成伤害+20%
攻防一体の构え	同一次行动内可以分别使用攻击型与回复型的连击各一次
感谢の心 贰	100%几率发动返礼
报复の技 贰	75%几率发动反击

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
蜜月	初	×1.35	0	12	蓄力	风		
		术攻击（近接）						
	贰	×1.50	0	8	普通	风＋光		
		术攻击（近接）＋攻击低下（25%）【回避无效】						
	参	×1.70	8	4	蓄力	光		
		术攻击（近接）【反击无效、回避无效】						
	必	×2.45	气力全开	0	–	无＋光		
		术攻击＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
水果（移动×）	初	×0.80	0	8	蓄力	水		
		术攻击（远隔）＋忘却						
	贰	×0.90	0	4	普通	水		
		术攻击（远隔）＋移动低下						
百华蜜（移动×）	初	×0.10	0	10	普通	无＋光		
		最大体力值比例回复【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.10	25	0	普通	无＋光		
		行动顺序大幅提前【反击无效、回避无效、防御无效】						
	参	×0.10	0	10	蓄力	无＋光		
		威光之冠【反击无效、回避无效、防御无效】						
稻荷雨（返礼）	初	×0.00	0	10	蓄力	无＋光		
		召唤シュマリ【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.40	0	6	普通	无＋光		
		体力回复【反击无效、回避无效、防御无效】						
	参	×0.60	20	0	普通	无＋光		
		体力回复【反击无效、回避无效、防御无效】						



伊塔库（イタク）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
水	1	4	4

定位

主线流程中只能使用两关的客将，攻击范围虽然比同属性的阿图依靠谱，但不带任何异常状态附加，同时也没有封锁对手回避、防御和反击的性能，再加上没有必杀技，应该很少有玩家会在一周目培养他。防御方面的性能倒是非常平均，初始体力高还能兼职回复，也能给高攻角色加攻。他的特性相当不错，不过大部分习得时间都比较晚。最夸张的是最强特性“水**の**鼓动”能够强行让水属性活性化，但习



得时机竟然是Lv99，培养到这个地步只能说太有爱了。该单位的主要功效在于利用“水の鼓动”强化阿图依和莎莎拉、甚至再加上水属性的久远，提升她们的战斗力，组建出水属性军团。伊塔库、莎莎拉和久远均持有“气合渗透”，连续集团加气也是一道亮丽的风景线。

BP建议优先加攻击力，速度和防御偶尔也可以分配一点。装备栏基本不用动，4格一般够用。Lv99习得特性“水の鼓动”后可以装备“自然融合”，无论哪关都能增幅40%的全能力。自身的连击“海月”能够提升攻击力，再配合“会心の心得 贰”，攻击数值也还能看得过去，剩下的装备栏可以看情况补充速度或强化防御。

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
先读み	25%	∞	10	完全回避近接攻击，同时中断对手的连击
应急手当 参	50%	3	10	受到物理攻击时，回复自身体力

特性

名称	详细
气合浸透 贰	行动开始时，范围内己方单位气力+10
斗志の瞳 贰	在周围制造ZOC，定住邻接敌对单位2体，但是对比自己大型的单位无效
千里疾走の构え	同一次行动中可以连续移动两次，并且可以在第一次移动后使用移动后不可使用的连击。但是第二次移动后无法做出任何行动，且连击后再进行移动的情况下本特性无效
不挠不屈	受到攻击时几率发动，自身攻击力+20%
水の鼓动	激活水属性活性化
失地回势	受到攻击时，提前自身的行动顺位
报复の技 贰	75%几率发动反击

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
海马	初	×1.00	0	14	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.10	0	10	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	参	×1.25	8	6	普通	无＋水		
		术攻击（近接）						

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
海月	初	×0.25	0	5	普通	无＋水		
		体力回复＋攻击上升（15%）【回避无效、防御无效】						
	贰	×0.35	10	5	普通	无＋水		
		体力回复＋异常回复【回避无效、防御无效】						

御雷（ミカヅチ）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
风	3	5	0

定位

与伊塔库王子同样是主线流程中只能使用两关的客将，然而其实力却堪称我军最强攻击单位，其粗暴的性能在梦幻演武中能得到充分发挥。通常状态持有范围减防不说，连击“雷驱”能够大幅强化移动力和行动顺序，“雷火”攻击2格，蓄气轻松过50，同时派生必杀技还能进入“雷装”形态。雷装形态下回合开始时直接扣除范围内非风属性单位的20%体力，连击“雷槌”附带“气绝”效果，还持有100%反击的“奔雷”，能够召唤回合开始时扣除范围内非风属性敌单位15%体力的雷针，同时激活风属性活性化。自身能够吸收/反射风属性攻击。所有的特性都是在为攻击歼敌做铺垫，攻击力成长也是全军最高，运用得当的话秒杀任何BOSS都不在话下。当然弱点也是有的，例如装备栏需要花BP解放，还有所有攻击型连击都会遭到反击，由于自身没什么防御手段，需要玩家想办法来弥补。

BP无论如何首先加一栏装备栏，接下来可以加一下攻击和速度，后期适时补满装备栏。第一格装备栏强烈推荐“明镜止水 贰”，有了这个之后御雷就可以经常连续行动，攻击能力得到最大化提升。剩下的装备栏推荐用“物理回避 叁”来延命，简单粗暴地装备“万死一生”也是不错的选择。

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
风神完全防御	100%	∞	10	完全防御风属性伤害

特性

名称	详细
侵蚀の坏流 参	范围内敌单位防御力-15%【通常形态限定】
斗志の瞳	在周围制造ZOC，定住邻接敌对单位1体，但是对比自己大型的单位无效

特性

名称	详细
疾风迅雷 参	范围内己方速度+15%【雷装限定】
放雷 参	行动开始时对范围内敌单位造成其最大体力值20%的伤害，但是对风属性单位无效【雷装限定】
勇气の瞳	可以无视敌方ZOC进行移动【雷装限定】
自然调和	属性活性化时能力增加率提升10%【雷装限定】
天地反照	反射受到的与自身同属性的伤害【雷装限定】
报复の技 参	100%几率发动反击【雷装限定】

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
雷火	初	×1.00	0	20	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.15	0	18	普通	无		
		物理攻击（近接）+移动低下						
	参	×1.30	0	14	普通	无		
		物理攻击（近接）+强化解除						
	必	×2.15	气力全开	0	—	无+风		
		物理攻击+行动顺位延后+雷装+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
雷驱	初	×0.00	0	20	普通	风		
		移动上升+行动顺位提前【反击无效、回避无效、防御无效】						

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
雷槌（雷装）	初	×1.00	0	20	普通	无+风		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.15	0	18	普通	无+风		
		物理攻击（近接）+移动低下						
	参	×1.30	0	14	普通	无+风		
		物理攻击（近接）+强化解除						
	四	×1.50	12	8	普通	无+风		
		物理攻击（近接）+气绝【回避无效、防御无效】						
奔雷（雷装·反击）	初	×0.75	0	5	普通	风		
		术攻击（近接）+气绝【防御无效】						
	贰	×0.95	0	0	蓄力	无+风		
		术攻击（近接）+击退+召唤雷针【回避无效】						



环

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
风	2	4	3

定位

前作的DLC角色继承至本作，性能经过调整后有了一定的实力。基本上定位属于位于扇和安洁之间的近身攻击手，最大的卖点在于连击中附带的“气绝”状态，以及特性“不动连击の构え”。不过环姐的攻击射程只有1格，而速度和移动力也并非出类拔萃，防御方面更是一张白纸，因此想要让她接近敌人发挥出连击的功效，需要其他单位的辅助以及装备上的支持。

BP主要分配给攻击和速度，中盘存够一定BP后先开一个装备栏。最终的目标是开满装备栏，且攻击和速度平均分配。防御方面的无力主要依靠装备来补足，只要不是一击毙命，损失的体力靠连击来吸收即可。装备首推“隐密の策”、“俊敏の心得 贰”和“死中求活”，让她在靠近敌人时也不容易成为首要目标，被范围连击波及时也不容易即死，还可以通过气力全开来立刻行动回血。多余的装备位可以选择“万死一生”和“会心の心得 贰”。

特性

名称	详细
兽狩り	对动物造成伤害+20%
明镜止水	技能必要气力-25%，发动必杀技后残留25气力
不动连击の构え	不移动的情况下，可以发动两次连击
不挠不屈	受到攻击时几率发动，自身攻击力+20%
报复の技 贰	75%几率发动反击

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
天魔调伏	初	×1.00	0	12	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.13	0	8	普通	无		
		物理攻击（近接）+气绝【反击无效】						
	参	×1.28	5	5	普通	无		
		物理攻击（近接）+防御低下（15%）【反击无效】						
	四	×1.50	15	0	普通	无+暗		
		物理攻击（近接）+体力吸收【回避无效、防御无效】						
	必	×2.25	气力全开	0	—	无		
		物理攻击+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
百鬼两断	初	×0.00	4	0	普通	无		
		攻击上升（15%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×1.05	8	4	蓄力	无+暗		
		物理攻击（近接）+恐怖						
	参	×1.20	16	4	蓄力	无+暗		
		物理攻击（近接）						
炼气八相（反击）	初	×0.75	0	0	普通	无		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.90	5	0	普通	无		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						



莎莎拉（ささら）

属性	跳跃力	移动	初期装备道具数
水	1	4	3

定位

同样是前作的DLC角色，定位与其说是持有回复能力的攻击单位，不如说是持有攻击能力的回复单位。连击“ムーンライトヒール”能够对周围3格内的单位进行范围回复，并提升其运气。不能移动后发动的缺点也在习得“千里疾走の构え”后得到解决，这也是会长作为高移动力回复单位的缘由。另外会长自身还持有“气合浸透 贰”和“炼技诱导 贰”，跟在大部队旁边能给玩家带来极强的安心感。但是她最大的问题在于气力消耗比较厉害，需要用装备来补足，有时候还不得不转入攻击来蓄气。

BP基本以速度和防御为重，攻击方面虽然成长低，但为了蓄气也不得不用，因此也需要适当提升。装备方面推荐“疾风迅雷 贰”来担当一名合格的指挥塔。“明镜止水 贰”也可以缓解其气力消耗严重的问题。剩下的装备栏适当地装一些提升防御系的装备以及“俊敏の心得”，这样在用连击“アトラクトシールド”拉仇恨时不至于被重创。

特性

名称	详细
气合浸透 贰	行动开始时，范围内己方单位气力+10
炼技诱导 贰	范围内己方的炼技发动率+10%
血族の理	受动物伤害-20%
勇气の瞳	可以无视敌方ZOC进行移动
千里疾走の构え	同一次行动中可以连续移动两次，并且可以在第一次移动后使用移动后不可使用的连击。但是第二次移动后无法做出任何行动，且连击后再进行移动的情况下本特性无效
失地回势	受到攻击时，提前自身的行动顺位

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
ヴァルキリーレイ	初	×1.00	0	10	普通	无+风		
		物理攻击（近接）+忘却【回避无效、防御无效】						
	贰	×1.13	0	10	普通	无+光		
		物理攻击（近接）+强化解除【回避无效、防御无效】						
	参	×1.28	10	5	普通	无		
		物理攻击（近接）【回避无效、防御无效】						
	四	×1.40	15	0	普通	无+光		
		术攻击（近接）【回避无效、防御无效】						
	必	×2.15	气力全开	0	—	无		
		物理攻击+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
アトラクトシールド（移动×）	初	×0.20	12	0	蓄力	无		
		攻击+挑发【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.00	24	0	蓄力	无		
		防御上升(25%)+行动顺位提前【反击无效、回避无效、防御无效】						
ムーンライトヒール（移动×）	初	×0.50	0	5	蓄力	无+光		
		体力回复【回避无效、防御无效】						
	贰	×0.70	10	5	蓄力	无+暗		
		体力回复+运上升【回避无效、防御无效】						
	叁	×0.90	10	0	蓄力	无+光		
		体力回复【回避无效、防御无效】						

装备列表

本作的部分装备性能相比前作发生了不小的变动，越是熟悉前作的玩家，越应该仔细查看。发生变动的部分会以高亮字体显示，蓝色代表性能提升，红色代表性能降低。而本作新增的装备同样也会以绿色高亮字体显示。

秘传书

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	获得方法	效果
秘传：物理防御	75%	4	10	STAGE 4、试炼 STAGE 3	减轻物理伤害
秘传：物理防御 贰	85%	4	10	STAGE 9、梦幻 STAGE 4	
秘传：物理防御 参	95%	4	10	STAGE 18	
秘传：物理防御改	25%	∞	10	STAGE 10	减轻物理伤害
秘传：物理防御改 贰	35%	∞	10	STAGE 17、梦幻 STAGE 10	
秘传：物理防御改 参	45%	∞	10	STAGE 21	
秘传：物理回避	65%	2	5	STAGE 3	回避物理攻击
秘传：物理回避 贰	75%	2	5	STAGE 11、梦幻 STAGE 6	
秘传：物理回避 参	85%	2	5	STAGE 19	
秘传：物理回避改	10%	∞	5	STAGE 8、试炼 STAGE 21	回避物理攻击
秘传：物理回避改 贰	20%	∞	5	STGAE 16、梦幻 STAGE 11	
秘传：物理回避改 参	30%	∞	5	梦幻 STAGE 2、梦幻 STAGE 15	
秘传：术法抵抗	50%	∞	10	STAGE 6、试炼 STAGE 8	减轻术伤害
秘传：术法抵抗 贰	70%	∞	10	STAGE 15、梦幻 STAGE 9	
秘传：术法抵抗 参	90%	∞	10	梦幻 STAGE 13	
秘传：术法回避	20%	∞	5	STAGE 12、试炼 STAGE 25	回避术攻击
秘传：术法回避 贰	40%	∞	5	STAGE 20、梦幻 STAGE 13	
秘传：术法回避 参	60%	∞	5	梦幻 STAGE 9、梦幻 STAGE 15	

极意书

名称	效果	效果范围	获得方法
极意：毒抵抗 贰	中毒无效化	自身	STAGE 22、梦幻 STAGE 10
极意：气绝抵抗 贰	气绝无效化	自身	STAGE 23、STAGE 24、梦幻 STAGE 12
极意：忘却抵抗 贰	忘却无效化	自身	STAGE 23、梦幻 STAGE 5
极意：钝足抵抗 贰	钝足无效化	自身	STAGE 21、梦幻 STAGE 3
极意：咒い抵抗 贰	咒い无效化	自身	STAGE 22、梦幻 STAGE 7
极意：毒抵抗	中毒几率 -75%	自身	STAGE 14
极意：气绝抵抗	气绝几率 -75%	自身	STAGE 8
极意：忘却抵抗	忘却几率 -75%	自身	STAGE 10
极意：钝足抵抗	钝足几率 -75%	自身	STAGE 6
极意：咒い抵抗	咒い几率 -75%	自身	STAGE 13
极意：精神抵抗	挑发、恐怖、混乱几率 -50%【红色高亮】	自身	STAGE 7
极意：万能抵抗	状态异常几率 -50%	自身	STAGE 18
极意：精神抵抗 贰	挑发、恐怖、混乱无效化	自身	梦幻 STAGE 12
极意：万能抵抗 贰	状态异常几率 -75%	自身	STAGE 25、梦幻 STAGE 8
极意：代谢活发	自身能力弱化与异常状态持续时间减少 1 回合	自身	STAGE 15、试炼 STAGE 9、试炼 STAGE 19
极意：不退の念	不会被击退	自身	STAGE 5、试炼 STAGE 5
极意：阳动の策	容易成为敌人的目标	自身	STAGE 5
极意：隐密の策	不容易成为敌人的目标	自身	STAGE 7
极意：阳动の策 贰	更加容易成为敌人的目标	自身	梦幻 STAGE 8
极意：隐密の策 贰	更加不容易成为敌人的目标	自身	梦幻 STAGE 1
极意：勇气の瞳	可无视敌人 ZOC 移动	自身	STAGE 9、STAGE 26、梦幻 STAGE 12
极意：火神信仰	受到火属性攻击伤害 -25%	自身	STAGE 2、STAGE 13
极意：水神信仰	受到水属性攻击伤害 -25%	自身	STAGE 3、STAGE 11
极意：风神信仰	受到风属性攻击伤害 -25%	自身	STAGE 4、试炼 STAGE 13
极意：土神信仰	受到土属性攻击伤害 -25%	自身	STAGE 6
极意：火神信仰 贰	受到火属性攻击伤害 -50%	自身	STAGE 13
极意：水神信仰 贰	受到水属性攻击伤害 -50%	自身	STAGE 11
极意：风神信仰 贰	受到风属性攻击伤害 -50%	自身	STAGE 15
极意：土神信仰 贰	受到土属性攻击伤害 -50%	自身	STAGE 12、梦幻 STAGE 1
极意：穷死觉醒	自身体力不足 25% 时，造成伤害 +30%	自身	STAGE 5、STAGE 20、梦幻 STAGE 13
极意：穷死觉醒 贰	自身体力不足 10% 时，造成伤害 +50%	自身	STAGE 17、试炼 STAGE 37、梦幻 STAGE 3
极意：死中求活	自身体力不足 25% 时，仅一次气力变为 100，但在气力全开状态中不发动	自身	STAGE 16、STAGE 24、试炼 STAGE 17、梦幻 STAGE 10、梦幻 STAGE 15
极意：自然调和	属性活性化时能力增加率提升 10%	自身	STAGE 2、STAGE 7、试炼 STAGE 14
极意：自然融合	属性活性化时能力增加率提升 30%	自身	试炼 STAGE 43、梦幻 STAGE 3、梦幻 STAGE 11
极意：持久の心得	最大体力值 +10%	自身	STAGE 4、STAGE 21、梦幻 STAGE EX1
极意：持久の心得 贰	最大体力值 +20%	自身	试炼 STAGE 39、梦幻 STAGE 4、梦幻 STAGE 14
极意：会心の心得	攻击力 +10%	自身	STAGE 14、STAGE 20、试炼 STAGE 35、梦幻 STAGE EX2
极意：会心の心得 贰	攻击力 +20%	自身	试炼 STAGE 27、梦幻 STAGE 5、梦幻 STAGE 14
极意：顽强の心得	防御力 +10%	自身	STAGE 9、STAGE 21、梦幻 STAGE EX3
极意：顽强の心得 贰	防御力 +20%	自身	梦幻 STAGE 7、梦幻 STAGE 14
极意：俊敏の心得	速度 +10%	自身	STAGE 16、STAGE 22、试炼 STAGE 29、梦幻 STAGE EX4
极意：俊敏の心得 贰	速度 +20%	自身	梦幻 STAGE 6、梦幻 STAGE 14
极意：缩地の心得	移动 +1	自身	STAGE 15、STAGE 19、STAGE 26
极意：跳跃の心得	跳跃 +1	自身	STAGE 11
极意：登攀の心得	能够攀上高低差大的地形	自身	STAGE 19、试炼 STAGE 23
极意：落下の心得	能够跃下高低差大的地形	自身	STAGE 13、试炼 STAGE 10
极意：护身呼吸法	受到的物理伤害 -10%	自身	STAGE 14、STAGE 23
极意：护身呼吸法 贰	受到的物理伤害 -20%	自身	STAGE 18、试炼 STAGE 41、梦幻 STAGE 5
极意：精神一到法	受到的术伤害 -10%	自身	STAGE 12、STAGE 23、试炼 STAGE 31
极意：精神一到法 贰	受到的术伤害 -20%	自身	STAGE 17、梦幻 STAGE 7
极意：明镜止水	技能必要气力 -25%，发动必杀技后残留 25 气力	自身	STAGE 16、试炼 STAGE 12、梦幻 STAGE 2
极意：明镜止水 贰	技能必要气力 -50%，发动必杀技后残留 50 气力	自身	STAGE 19、STAGE 25、梦幻 STAGE 15

名称	效果	效果范围	获得方法
极意：千里疾走の构え	同一次行动中可以连续移动两次，并且可以在第一次移动后使用移动后不可使用的连击。但是第二次移动后无法做出任何行动，且连击后再进行移动的情况下本特性无效	自身	梦幻 STAGE 11
极意：万死一生	被击破时，仅一次体力回复至 1	自身	红白试合低几率获得
极意：疾风迅雷	范围内己方速度 +5%	周围 1 格	STAGE 26、试炼 STAGE 33
极意：疾风迅雷 贰	范围内己方速度 +10%	周围 2 格	梦幻 STAGE 12
极意：取得经验值增加	获得所有经验值 ×2	自身	存档继承特典
极意：取得 BP 增加	获得所有 BP×2	自身	存档继承特典

主线关卡

主线关卡一共26关，全部打穿后即可看到游戏的结局，同时要求玩家留下通关存档。留下通关存档后回到标题画面，标题菜单的“特典”中解锁“场面回想”和“控室～アクタ-ズボイス～”。前者可以重温游戏中的主要剧情，后者可以听到主要角色声优的感言。另外本作通关后标题菜单还追加了“初めから（周回）”的选项，可以选择任意存档，继承单位强度和所持品重新开始游戏。BP也会完全还原，玩家可以重新分配。

※关卡情报中的标注特殊条件的获得道具，基本上都是要求全灭敌军。

STAGE 1 戻れぬ想い

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	クオン被击破
天候	–
出击可能单位数	1
强制出击单位	クオン
初次过关经验值	50
取得奖励点数	10
可获得道具	–

关卡攻略 用来熟悉战斗操作的关卡。敌人只是5只猴子，虽然我方只有クオン一人，但实力差距明显，只要正常操作基本没有战败的可能性。



STAGE 2 义贼の矜持

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	4
强制出击单位	ノスリ、オウギ
初次过关经验值	–
取得奖励点数※	15
可获得道具※	极意：自然调和、极意：火神信仰（100%掉落）

※初次过关时无法取得

关卡攻略 接下来的STAGE 2～4是三连战。本关主要面对的是剑兵和弓兵。如果前作培养过两姐妹的玩家应该都知道，弟弟的炼技“圆环”可以完全阻隔近战物理攻击，而姐姐的炼技“远隔完全回避”可以让敌人的远程攻击完全落空（限3次）。开场往右下方移动，由弟弟在前方阻挡剑兵的移动，姐姐在后方攻击支援即可轻取本关的敌人。本关可以顺便练习一下触发弟弟的隐藏会心一击。



STAGE 3 心、ここに在らず

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	5
强制出击单位	ルルテイエ、アトウイ、ヤクトワルト
初次过关经验值	–
取得奖励点数※	15
可获得道具※	秘传：物理回避、极意：水神信仰（100%掉落）

※初次过关时无法取得

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	12	ヤマト骑兵	土	246	40	34	90	2	5
高	15	ヤマト骑兵	火	298	43	36	90	2	5

关卡攻略 アトウイ开场直接冲敌阵，利用其特性“战阵昂扬”即可很快消灭大部分风属性的敌人。虽然她目前还未习得保命炼技“流转”，不过目前敌人的攻击力也不算高，因此基本上没太大危险。对于水属性的アトウイ来说，火属性的敌人比较危险，建议让ルルテイエ和ヤクトワルト去缠住。ヤクトワルト虽然也有ZOC能力，但目前还不能派生拔刀构，因此不要太深入敌阵。BOSS的攻击距离只有1，让持有HP回复和ZOC的ルルテイエ贴住，然后アトウイ补刀即可安全过关。高难度下注意BOSS的属性变为了克制アトウイ的火属性，会磨蹭得更久一点。



STAGE 4 伪りの再会

胜利条件	击破ボコイナンテ
败北条件	キウル被击破
天候	–
出击可能单位数	6
强制出击单位	オシュトル、ウルウル・サラアナ、ネコネ、キウル
初次过关经验值	90
取得奖励点数	15
可获得道具	秘传：物理防御、极意：持久の心得、极意：风神信仰（100%掉落）

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	12	ボコイナンテ	火	304	37	28	100	1	4
高	15	ボコイナンテ	火	365	40	31	106	1	4

关卡攻略 首先提醒大家注意，本关的失败条件是“**キウル**被击破”，不要太过大意。BOSS会发动特性“招集”，在自己身边召唤一个枪兵，而在这个枪兵被解决之前不会重新召唤，因此解决大部分杂兵后可以考虑直接突击BOSS。BOSS身边的咒兵不会主动出击，解决了前面的敌人后算好距离可以一拥而上，这些咒兵也很少采取攻势，会以回复为主，建议先行解决。本关以**オシュトル**做坦克，**ネコネ**打辅助回血，**キウル**和双子巫女在后面输出，活用**オシュトル**的特性“士气向上”，安全推进即可过关。注意**オシュトル**缠住BOSS时，其他人尽量不要站在跟BOSS同一条直线的三格内，否则会触发BOSS的连击“炎血舞”，能够攻击远处的我方单位，比较危险。本关结束后解放“战斗回想”系统、“分配奖励点数”系统和“装备”系统。



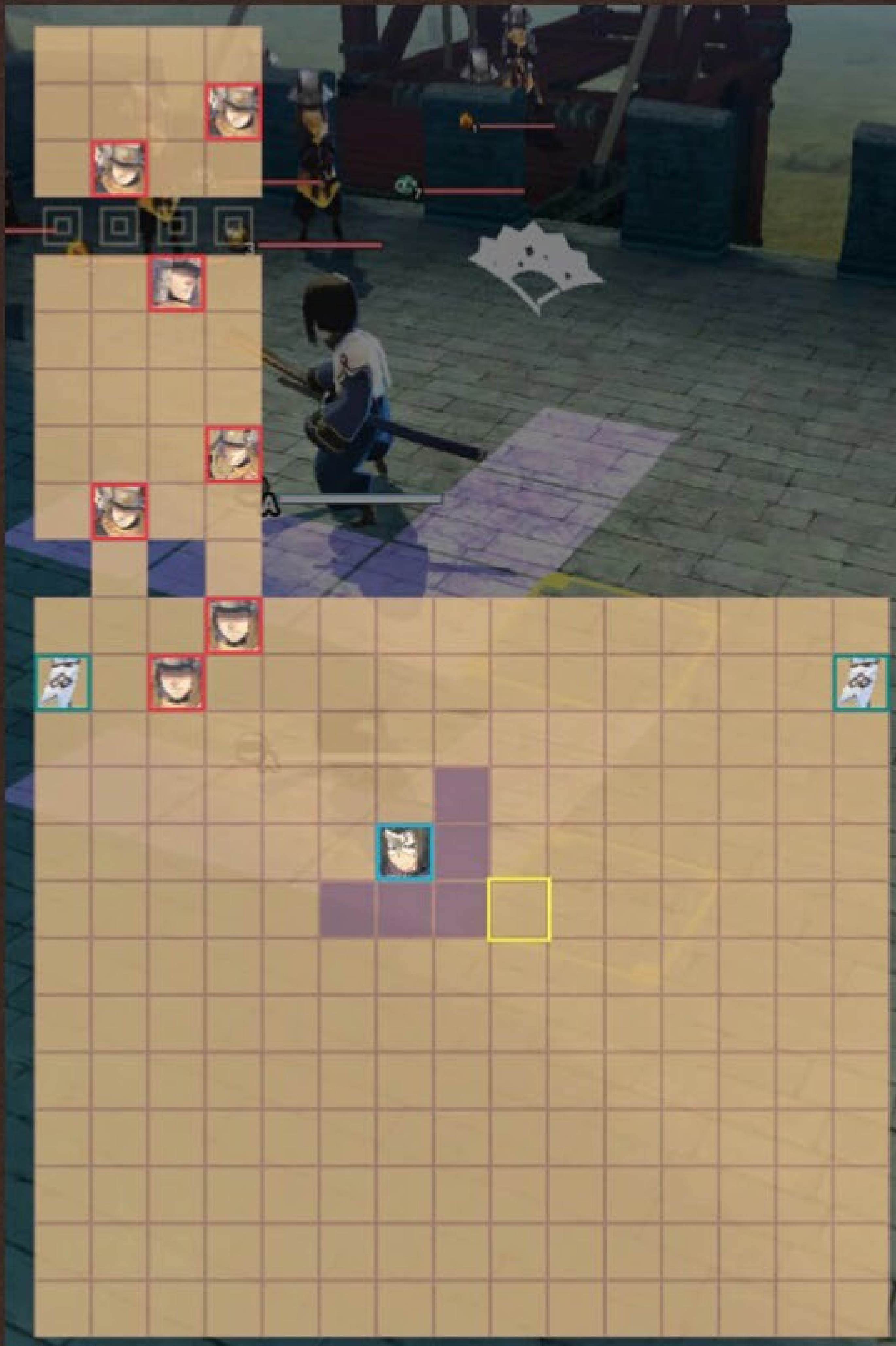
STAGE 5 その道を紅く染めて

胜利条件	击破敌队长或敌势力全灭
败北条件	オシュトル被击破
天候	–
出击可能单位数	6
强制出击单位	オシュトル
初次过关经验值	100
取得奖励点数	17
可获得道具	极意：穷死觉醒、极意：不退の念（100%掉落）、极意：阳动の策（特殊条件）

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	13	ヤマト剑兵长	风	274	34	36	120	2	5
普通	13	ヤマト枪兵长	风	274	37	33	110	2	5
高	17	ヤマト剑兵长	风/水	343	47	40	115	2	5
高	17	ヤマト枪兵长	风/火	336	50	36	110	2	5

关卡攻略 本关要面对两个BOSS。首先是左上角的风属性剑兵长，其次是大概三回合后出现在右上角的风属性枪兵长。两个BOSS都会发动特性“招集”在自己身边各自召唤出两个跟自己同兵种的杂兵，而且任意被干掉一个就会继续召唤补充，不过有次数上限。敌人的配置也是以剑兵和弓兵为主。我方只要先推掉左上角的敌人，然后再迎战右上角的敌增援即可。可以带上**ネコネ**负责给**オシュトル**回复。另外如果派有ZOC能力的坦克角色上场，在城墙边上两根墙柱的间隙里站住，再让**ネコネ**上一个防御阵，就是一夫当关万夫莫开之势。攻城梯上配置有弓兵，但只要不踏入攻城梯深处就不会膝盖中箭，等BOSS自己来送死好了。考虑到BOSS的属性，本关带上**アトゥイ**会打得比较轻松，但要注意高难度下BOSS的属性可能会发生变化。

另外战利品之中的“极意：阳动の策”需要全灭攻城梯上的弓兵才能获得。只有跳跃力达到3的单位，以及**ノスリ**的“落叶归根”才能达成，大家可以自行研究一下战术。



STAGE 6 诀别

胜利条件	击破ガウンジ
败北条件	我方全灭
天候	阳炎（火属性活性化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	–
初次过关经验值	112
取得奖励点数	19
可获得道具	秘传：术法抵抗、极意：钝足抵抗（100%掉落）、极意：土神信仰（100%掉落）

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	15	ガウンジ	水	1004	53	31	116	3	5
高	16	ガウンジ	水	1456	75	32	140	3	5

关卡攻略 紧接上一关展开，仅需对付BOSS的关卡。BOSS为水属性，而本关又是阳炎天候，因此火属性的两姐弟最好上场，相反风属性的角色就尽量少上场了。BOSS的反击技范围是周围一圈，大量单位贴住BOSS的打法不太合适。虽说其每次受到远隔攻击便

会提升50%的防御力，但主力输出依然要交给远程单位。另外能够2格打人的**アトゥイ**也比较适合对付BOSS。**ヤクトワルト**如果已经能够派生拔刀构，虽然是风属性但也建议上场，和**オウギ**组成墙壁抵住BOSS。最后记得上**ネコネ**游走回复就稳了。

需要注意的是，在高难度下，BOSS会持有特性“穷死觉醒”，体力不足25%时伤害会提升30%。而在“战斗回想”中再次挑战普通难度的本关时，BOSS偶尔还会持有召唤杂兵**キママウ**的性能，看到了也不要太过惊讶。



STAGE 7 亡国の缘

胜利条件	击破ヤムマキリ
败北条件	ヤクトワルト被击破
天候	–
出击可能单位数	4
强制出击单位	ヤクトワルト
初次过关经验值	124
取得奖励点数	21
可获得道具	极意：精神抵抗、极意：自然调和、极意：隐密の策

BOSS

难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	16	ヤムマキリ	土	340	37	34	90	1	3
高	18/20	ヤムマキリ	土	372/404	45/48	36/38	102	1	3

关卡攻略 BOSS的属性被ヤクトワルト克制，所以只要让ヤクトワルト贴上去就能轻松取胜。剩余的弓兵和咒兵，让**オウギ**上前打背快速斩杀即可。オシュトル在本关用处不大，给**オウギ**加气让其快速进入气力全开状态加快进度就可以了。





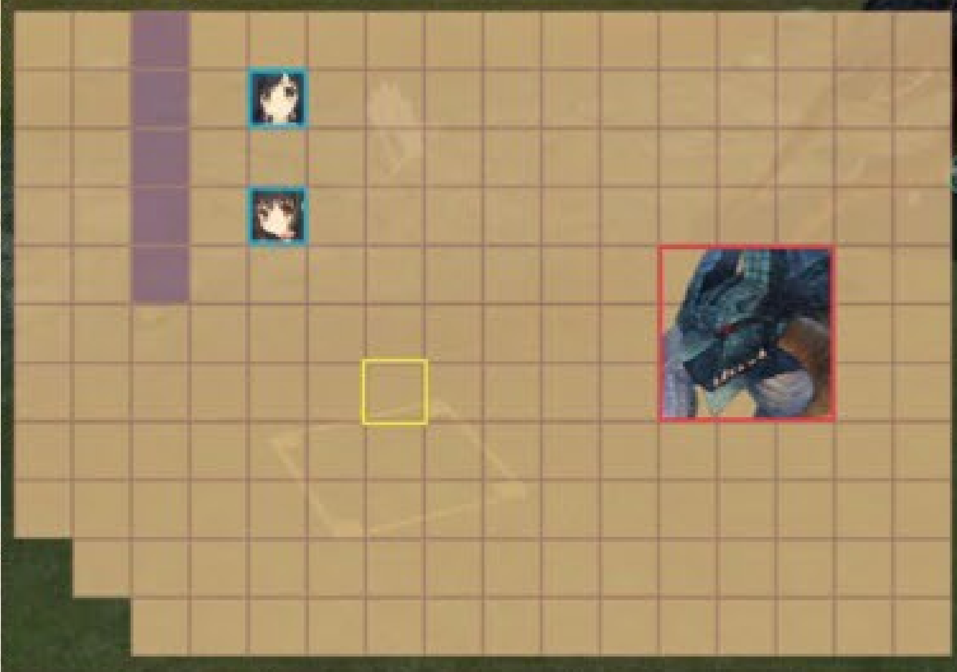
STAGE 8 アンジュ出阵

胜利条件	1.击破ガウンジ 2.敌势力全灭
败北条件	クオン或アンジュ被击破
天候	–
出击可能单位数	7
强制出击单位	クオン、アンジュ
初次过关经验值	137
取得奖励点数	23
可获得道具	秘传：物理回避改、极意：气绝抵抗（100%掉落）

BOSS

难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	18	ガウンジ（蓝）	水	1112	57	33	116	3	5
普通	20	ガウンジ（红）	火	1121	66	32	122	3	5
高	19	ガウンジ（蓝）	水	1607	82	33	140	3	5
高	19	ガウンジ（红）	火	1358	84	31	152	3	5

关卡攻略 本关可以看作是之前同BOSS战的高难度版本。BOSS会先后出现两只，而原本高难度下才会出现的“招集”特性也成为了标配，再加上没有天候加成所以挑战难度有所上升，但是只要沿用同样的战术照样不在话下。上场角色建议带上**キウル**，配合强制出击的两人组合成火属性和土属性的队伍。首次参战的**アンジュ**是火属性狂战士类型，定位近似于初代的卡露拉大姐，为了好好活用她的超高攻击力，建议给她装备提升存活能力的道具，最好再加上增加移动力的装备来弥补其移动能力。**クオン**追加了特性“四神变转”，用连击“翡翠”的第三段转化为火属性后也能克制第一个BOSS。



将第一个BOSS体力削减至50%以下（或击破）后，第二个BOSS会出现在上方，攻击力略高于第一个BOSS但特性和炼技完全相同，属性为火。但同时上方会出现**ムネチカ**增援我方。先让属性有利的**ムネチカ**缠住BOSS，其他人趁这期间尽快解决掉第一个BOSS，然后上去增援。两个BOSS召唤出来的杂兵威胁不大，不是紧急状况的话可以无视。注意高难度下BOSS会持有特性“穷死觉醒”。

STAGE 9 决意の战い

胜利条件	击破シス或敌势力全灭
败北条件	オシュトル或ルルティエ被击破
天候	吹雪（水、风属性活性化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	オシュトル、ルルティエ、フミルイル
初次过关经验值	150
取得奖励点数	25
可获得道具	秘传：物理防御 贰、极意：顽强の心得、极意：勇气の瞳（特殊条件）

BOSS

难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	19	シス	风	732	71	37	110	2	4
高	21	シス	风	882	74	42	110	2	4

关卡攻略 フミルイル作为同伴加入并强制出击。该单位的特点是远距离回复并加速我方行动，同时限制敌人移动力和连击能力的固定炮台。同时自身近战能力也不弱，而且因为是光属性，不太容易被克制。待后期等级提升后，特性“士气高潮”配合男性单位很不错。另外她在获得回复时，有70%几率发动连击“返礼”，提升自身10点气力不说，还能召唤一个光属性小狐狸シュマリ。小狐狸能够四处给人回血（虽然量不高）并提升该单位行动顺序，跟主人的“返礼”配合使用的话，在回复体力的同时还能快速回气。而且小狐狸在场时光属性会得到强化，**フミルイル**也会得到增强，建议给她装备属性活性化时提升能力的“极意：自然调和/融合”。

本关水、风属性得到活性化，BOSS又是风属性，敌人也是风属性稍多，因此让**アトゥイ**出战会比较合适，反之土属性的单位就最好不要出击（**クオン**由于能够转换属性因此不在此顾虑范围内）。**シス**是目前第一个会使用必杀技的BOSS，不过她对付邻接单位只有一招周身攻击，反击也只能打直线，因此开场让**ルルティエ**上去贴住她右侧，不许其随意移动，**オシュトル**和**フミルイル**分别站在**ルルティエ**的斜线位置后方上就可高枕无忧了，注意给**ルルティエ**回复和解除异常状态就行。其他单位趁此期间将其他敌人全灭掉。如果用**フミルイル**的远程攻击成功给BOSS施加了“忘却”状态，就连这点危险都可以免除。



STAGE 10 绊

胜利条件	击破ヴライ
败北条件	オシュトル被击破
天候	雾（火、水属性活性化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	オシュトル
初次过关经验值	161
取得奖励点数	28
可获得道具	秘传：物理防御改、极意：忘却抵抗（100%掉落）

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	22	ヴライ	火	2543	113	45	115	3	4
高	23/24	ヴライ	火	3389/3471	132/136	46	115	3	4

关卡攻略 **ヴライ**跟前作的性能差不多，行动开始时会对周围3格造成各单位体力20%的伤害，不过对火属性无效。而且**オシュトル**也有与其相反的回复特性，因此可以达成一定的"收支平衡"。高达化的**オシュトル**相当可怕，即使水属性被火属性克制，也能打出相当恐怖的伤害，因此本关其实只要上**フミルィル**，让她不断加快**オシュトル**的行动，就能轻松将BOSS击破。



STAGE 11 策动の森

胜利条件	1.敌势力全灭 2.击破トキフサ
败北条件	ノスリ被击破
天候	–→雨（水属性活性化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	ノスリ、オウギ
初次过关经验值	173
取得奖励点数	30
可获得道具	极意：水神信仰 贰、秘传：物理回避 贰、极意：跳跃の心得（100%掉落）

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	22	トキフサ	水	938	62	40	110	2	4
高	25	トキフサ	水	1161	72	48	110	2	4

关卡攻略 二段构成的关卡。收拾掉场上的一部分杂兵后，BOSS就会在场地右上角登场。由于是水属性，多派遣火属性单位上场，然后事先往右上角前进即可。BOSS虽然拿弓，但必杀技是由近身攻击派生的，因此建议让持有ZOC能力的坦克角色（**ムネチカ**比较合适）贴住他，其他远程单位在斜线上输出。看到气力快满了，就退出其斜线3格外回避必杀技。**ノスリ**在持有远程回避的情况下，可以跟他正面直线对抗，因此在BOSS还没出场时注意不要浪费次数。注意关卡后半段会下雨，水属性会得到强化。

在高难度下本关要换一种打法，因为BOSS会持有神级特性"不动连击の构え"，因此反而要注意别限制他的移动，尽量跟他打运动战，除了**ノスリ**以外的其他单位也要尽量减少待在其攻击范围内的情况。回复方面一定要做到位，脆皮单位甚至可以考虑装备"隐密の策"来降低仇恨。



STAGE 12 背水の阵

胜利条件	击破トキフサ
败北条件	我方全灭
天候	雨（水属性活性化）
出击可能单位数	6
强制出击单位	ノスリ、オウギ
初次过关经验值	173
取得奖励点数	30
可获得道具	极意：土神信仰 贰、秘传：术法回避、极意：精神一到法

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	22	トキフサ	水	938	62	40	110	2	4
高	25/27	トキフサ	水	1161/1247	81/84	53/55	121	2	4

关卡攻略 紧接着上一关的连战。不过由于地形问题，建议玩家以移动力和射程为重点去考虑，移动力较低的单位还是少上比较好，否则会被自己人阻挡去路，**クオン**和**アトゥイ**比较适合本关。虽然高台上不断有咒兵给一开始残血的BOSS回血，但建议还是慢慢推进，因为BOSS的血量被扣至1/4以下后，高台上会出现两个火属性的骑兵增援，此时高台上人数太少的话很可能陷入危险。





STAGE 13 强袭

胜利条件	1.敌势力全灭 2.到达目的地 3.敌势力全灭
败北条件	オシュトル被击破
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	オシュトル、アトゥイ、イタク
初次过关经验值	185
取得奖励点数	32
可获得道具	极意：火神信仰 贰、极意：咒い抵抗（100%掉落）、极意：落下の心得（100%掉落）

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	25	ミカヅチ	风	1200	69	45	125	3	5
高	27	ミカヅチ	风	1408	79	50	125	3	5

关卡攻略 本关和下一关中，**イタク**作为客将暂时加入。他的攻击力一般但防御力不错，还有防御型炼技，一般不容易被击破。本关以风属性敌人为主，**アトゥイ**大显神威，**オシュトル**和**イタク**追着她一路注意回复就行了。出击人员方面玩家记得带上一个ZOC坦克（**ヤクトワルト**就不错）。部分通道较窄，移动力高的单位也比较重要。下侧虽然看着像通路，但需要跳跃力3以上才能通行，需要注意。

击破2个敌人后，胜利条件会变更为到达目的地，但强烈建议玩家清理到地图上所有的敌人后，全员在目的地附近集结并做好回复后再踏入目的地，因为一旦达成该条件，本关BOSS**ミカヅチ**就会在目的地从上方数的第2格的左边邻接格登场。不会反击，必杀技也是直线，只要用ZOC单位贴住他，然后比较脆的单位站在他的斜线就好。

但是本关在高难度下，路上的杂兵几乎全变成火属性，就不能让アトウイ冲那么快了，换クオン上比较妥当。

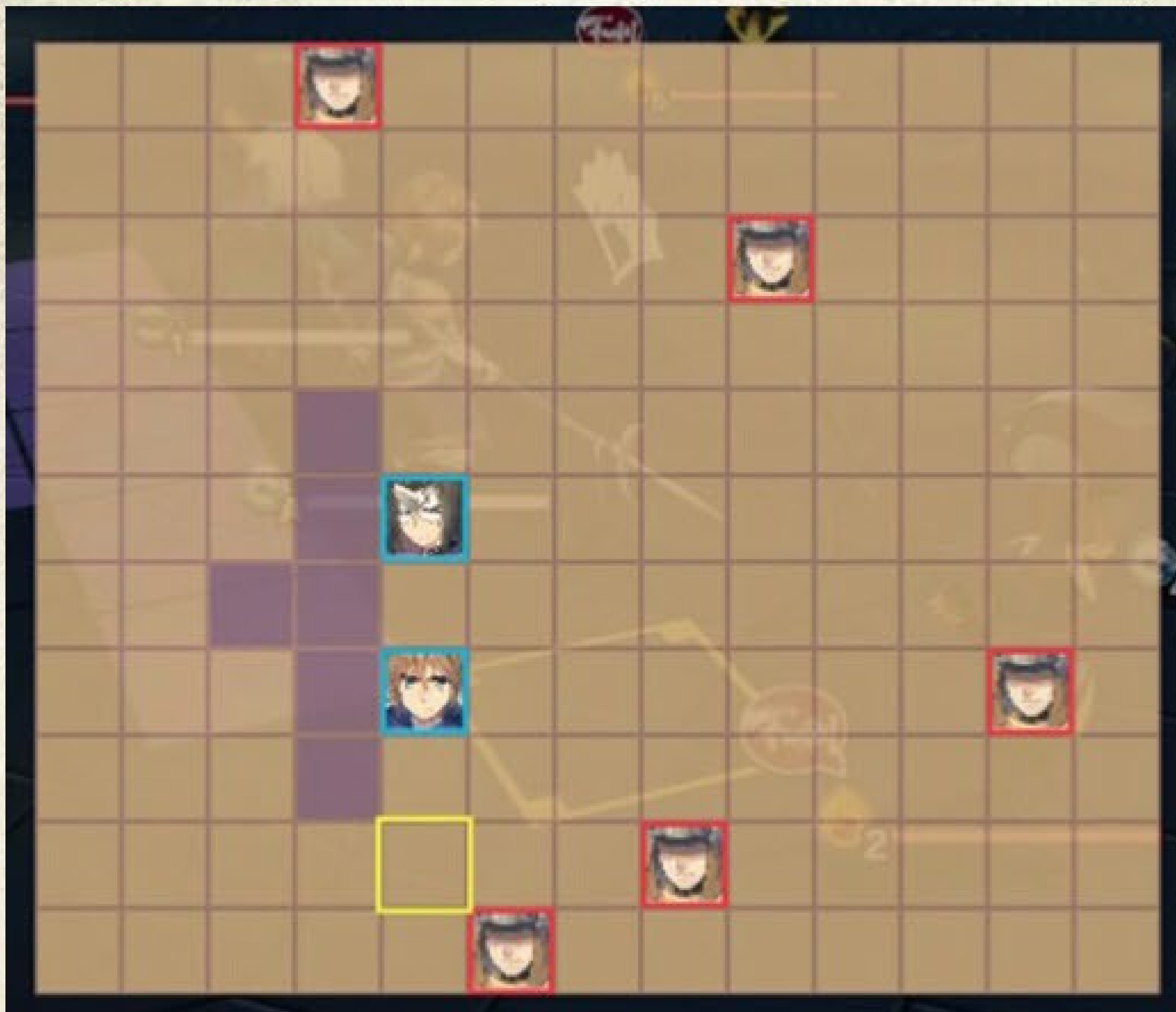


STAGE 14 妄执の炎

胜利条件	1.敌势力全灭 2.击破マロロ
败北条件	オシュトル被击破
天候	阳炎（火属性活性化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	オシュトル、イタク、アトウイ（增援）
初次过关经验值	198
取得奖励点数	34
可获得道具	极意：护身呼吸法、极意：会心の心得、极意：毒抵抗（100%掉落）

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	25	マロロ	火	980	67	40	118	2	4
高	30	マロロ	火	1278	86	52	118	2	4

关卡攻略 本关建议让**ルルティエ**出击。一开始要清理两波杂兵，然后等到**アトウイ**增援，胜利条件就会变更。作为BOSS登场的**マロロ**为火属性，术的射程达到5格，也会使用反击，不过反击的射程为2格起，因此用物理攻击贴住他打会比较有效率。**マロロ**可以无视ZOC行动，因此不用指望限制其行动了。**マロロ**的行动模式为一边用术攻击追上来的敌人，一边往左边后撤。他的攻击有限制移动力的效果，我方大举从正面进军的话，不免会被烈火之阵烧到崩溃。因此本关建议先解决前方的敌人，然后仅让**ルルティエ**和**オシュトル**从正面攻击，不断追逼**マロロ**到左边，其他单位从左侧楼梯绕过去包夹。事先给**ルルティエ**装备“极意：火神信仰”，效率会更高。左侧3楼布置的弓箭手只有**ノスリ**才能攻击得到，不过本关无需全灭敌人也能拿齐道具就是。



STAGE 15 复誓は终わらず

胜利条件	击破マロロ或敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	7
强制出击单位	オシュトル
初次过关经验值	210
取得奖励点数	36
可获得道具	极意：缩地の心得（特殊条件）、秘传：法术抵抗 贰、极意：风神信仰 贰、极意：代谢活发（100%掉落）

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	28	マロロ	火	1090	64	39	108	2	4
高	29/30	マロロ	火	1238/1278	79/80	48	108	2	4

关卡攻略 本关有咒僧兵，开场会减少全场我方单位的最大体力，因此回复单位一定要准备好，而且多上脚程快或射程远的单位比较好。好在咒僧兵的行动速度极慢，开场行动一次后，基本要100多回合后才能行动第二次，因此玩家不要心急，先解决眼前的敌人为重。对BOSS时跟前一关战术基本相似，让主力攻击手装备“极意：火神信仰”追逼BOSS即可（推荐キウル和クオン）。BOSS会主动追击オシュトル，玩家请在此基础上制定行动策略。



STAGE 16 豪敌、再び

胜利条件	击破ミカヅチ或将ミカヅチ引导至白色指定位置
败北条件	オシュトル被击破或ミカヅチ进入红色指定位置
天候	–
出击可能单位数	7
强制出击单位	オシュトル、クオン、ネコネ、オウギ、フミルイル
初次过关经验值	222
取得奖励点数	38
可获得道具	极意：明镜止水、秘传：物理回避改 贰、极意：俊敏の心得、极意：死中求活（特殊条件）

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	30	ミカヅチ	风	1398	68	48	150	3	5
高	31	ミカヅチ	风	1579	86	49	150	3	5

关卡攻略 回合开始时范围伤害、ZOC+无视ZOC、属性活性化、反射风属性伤害、100%反击……敢一个人来挑战我方主力军团，雷装版**ミカヅチ**确实不是省油的灯。本关出战全员都要尽可能装备“极

意：风神信仰”，如果数量不够的话，至少要保证**オシュトル**和**オウギ**装备。**クオン**如果在Lv30以上习得了“天地共鸣”就会打得轻松许多。**ミカヅチ**的基本行动原则是一直前进，范围内有**オシュトル**的话会优先攻击他。

注意过关战利品中的“极意：死中求活”的取得条件为引诱**ミカヅチ**前往白色指定地点。为此建议给**オシュトル**装备“极意：勇气の瞳”，然后不断用连击“斗扇击波”第二段派生攻击BOSS，靠其“挑发”效果不断引诱BOSS往下移动。其他人尽可能不要出手攻击，**クオン**跟在**オシュトル**身边随时准备回血或解除异常状态，**フミルイル**靠**ネコネ**施加回复后发动“返礼”，然后让小狐狸一直跟着**オシュトル**，随时提升速度。如果是多周目挑战，角色已经太强的话，可以换DLC角色**ささら**来施加“挑发”状态；或是只让**オシュトル**一个人前去，其他人都往后退，不要出现在**ミカヅチ**的攻击范围内，这样**ミカヅチ**就只会一直追着**オシュトル**打。



STAGE 17 豪雄激突

胜利条件	击破ミカヅチ
败北条件	オシュトル被击破
天候	–（风属性活性化）
出击可能单位数	9
强制出击单位	オシュトル、クオン、ネコネ
初次过关经验值	500
取得奖励点数	20
可获得道具	秘传：物理防御改 贰、极意：穷死觉醒 贰、极意：精神一到法 贰

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	32	ミカヅチ	风	3026	117	83	129	3	4
高	34	ミカヅチ	风	6288	143	86	129	3	4



关卡攻略 跟之前与ヴライ那一场差不多。上フミルイル，让她不断加快**オシュトル**的行动，就能轻松将BOSS击破。其他人看着上，注意不要上土属性被BOSS克制。值得注意的是高难度，BOSS能力疯狂提升，近战单位想要靠近他，一定要装上“极意：风神信仰”，远程单位可以比较安全的输出。**フミルイル**要注意坚持给**オシュトル**回血。

STAGE 18 决战の帝都

胜利条件	1.击破ミカヅチ 2.击破マロロ
败北条件	オシュトル被击破
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	オシュトル
初次过关经验值	234
取得奖励点数	40
可获得道具	极意：护身呼吸法 贰、极意：万能抵抗、秘传：物理防御 参

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	32	ミカヅチ	风	738	79	50	125	3	5
普通	32	マロロ	火	32	618	70	42	108	2
高	35	ミカヅチ	风	1753	86	49	150	3	5
高	35	マロロ	火	32	1478	86	53	108	2

关卡攻略 本关为两段构成，注意一定要上**キウル**，并让他和**オシュトル**一并装备“火神信仰”。前半的**ミカヅチ**并非雷装形态，因此没有无视ZOC的“勇气の瞳”特性，基本上让**ヤクトワルト**去缠住他就可以了。不过本关的胜利条件是障眼法，**ミカヅチ**在残血（100左右）的时候就会带着身边的两个骑兵一起撤退，想要击破他就一定要尽快将周围的骑兵都击破（当然这不影响拿道具）。注意击破之前，先将大部队（特别是**キウル**和**オシュトル**）配置在战场右下角附近。**ミカヅチ**撤退后进入后半战，BOSS变为**マロロ**，带着援军出现在右下角。他带来的杂兵当中，虫兵会让我方单位陷入咒い状态，无法回血，因此要让**オシュトル**在附近随时准备解除异常状态。

高难度下**ミカヅチ**的撤退血量变为450左右，想要将其击破的话要注意控制**ヤクトワルト**的气力槽。**マロロ**带来的虫兵会多出一招远距离投掷攻击后，在附近召唤出两只虫子的招式，因此要时刻注意给血量不多的单位做好回复。



STAGE 19 禁断の力

胜利条件	击破ライコウ
败北条件	オシュトル被击破
天候	–
出击可能单位数	9
强制出击单位	オシュトル
初次过关经验值	246
取得奖励点数	42
可获得道具	秘传：物理回避 参、极意：缩地の心得、极意：明镜止水 贰（特殊条件）、极意：登攀の心得（100%掉落）

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	34	ライコウ（第一形态）	暗	3572	102	72	100	3	4
普通	34	ライコウ（第二形态）	暗	5358	102	72	100	3	4
普通	31	シチ－リヤ	风	572	53	51	112	3	4
高	36	ライコウ（第一形态）	暗	5189	126	75	115	3	4
高	36	ライコウ（第二形态）	暗	6672	141	82	136	4	5
高	36	シチ－リヤ	风	1153	76	72	134	3	4

关卡攻略 BOSSライコウ为神族，因此建议让对神特效的双子巫女上场。但它为暗属性且持有特性“自然调和”，因此不要用“双影无双”派生第五段攻击，免得召唤兽出来激活其活性。可以靠“烈火双霸斩”给其附加“咒い”，防止シチ–リヤ给他回血。ライコウ第一形态的远程攻击会附加“挑发”，オシュトル一定要紧跟在大部队附近。击破シチ–リヤ后，ライコウ会变为第二形态，其攻击会附带“咒い”和“体力吸收”，回合开始还会给周围单位附加“恐怖”。不过由于速度不高，还是轻松解决。过关道具中的“极意：明镜止水 贰”，需要玩家直接击破第一形态下的ライコウ，作为对策，要么阻止シチ–リヤ的行动（“气绝”或“忘却”让其无法发动治愈之阵），要么给ライコウ上“咒い”状态。



高难度下，本关难度大幅提升，因为BOSS的超高攻击力使得“深渊の叫び”带来的威胁大幅提升。玩家每承受一次该效果，就要尽量逃离其范围一次。回血单位也尽量多上一些。由于血量提升，且异常状态施加难度变高，持续回合数也降低，高难度下配合治愈之阵回血很厉害，基本很难在第一形态将其击破，现阶段不用勉强。

STAGE 20 人を継ぐ者

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	9
强制出击单位	オシュトル、ミカヅチ
初次过关经验值	259
取得奖励点数	44
可获得道具	秘传：术法回避 贰、极意：穷死觉醒、极意：会心の心得

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	34	シチ－リヤ	风	748	51	49	100	3	4
普通	35	シャスリカ	水	943	65	55	125	4	5
普通	34	ラヴィエ	水	740	54	58	116	3	4
普通	34	リヴエルニ	水	830	60	47	113	3	4
高	38	シチ－リヤ	风	1212	71	67	120	3	4
高	38	シャスリカ	水	1512	89	75	137	4	5
高	38	ラヴィエ	水	1221	75	81	116	3	4
高	38	リヴエルニ	水	1373	83	65	113	3	4

关卡攻略 本关需要先击破初期敌人，才会出现4个BOSS。由于大部分BOSS是水属性，因此建议多上火属性单位。ミカヅチ作为客将暂时加入，能力也很强，基本不用特别操心。几个BOSS对物理攻击、特别是近身物理攻击都有明显的抗性，应该尽可能地在远距离讨伐，为此推荐上ノスリ以及其他远程单位。总的来说并不难对付。

高难度下，BOSS增加了类似“火神信仰 贰”、“攻防一体の构え”、“术法抵抗 叁”之类的特性和炼技，要注意安排对应的角色来对策。



STAGE 21 诡计突破

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	オシュトル、ミカヅチ
初次过关经验值	271
取得奖励点数	46
可获得道具	极意：持久の心得、极意：顽强の心得、极意：钝足抵抗 贰、秘传：物理防御改 叁

关卡攻略 本关的敌人アガヤ=アルダル属性随机。跟前作一样，アガヤ=アルダル只会使用近接攻击，且被击破后会变为ケナシモン=アルダル停留在原地，放置不管的话数回合后就会复活，因此一定要尽快处理，为此远程单位也是必须的。数回合后门的位置会发光，再等一会儿就会在门的下方增援一批敌人，不过只要事前将主力部队留在下半侧就不难对付。顺便一提，跳跃力在3以上的单位可以直接从门的中央穿过。

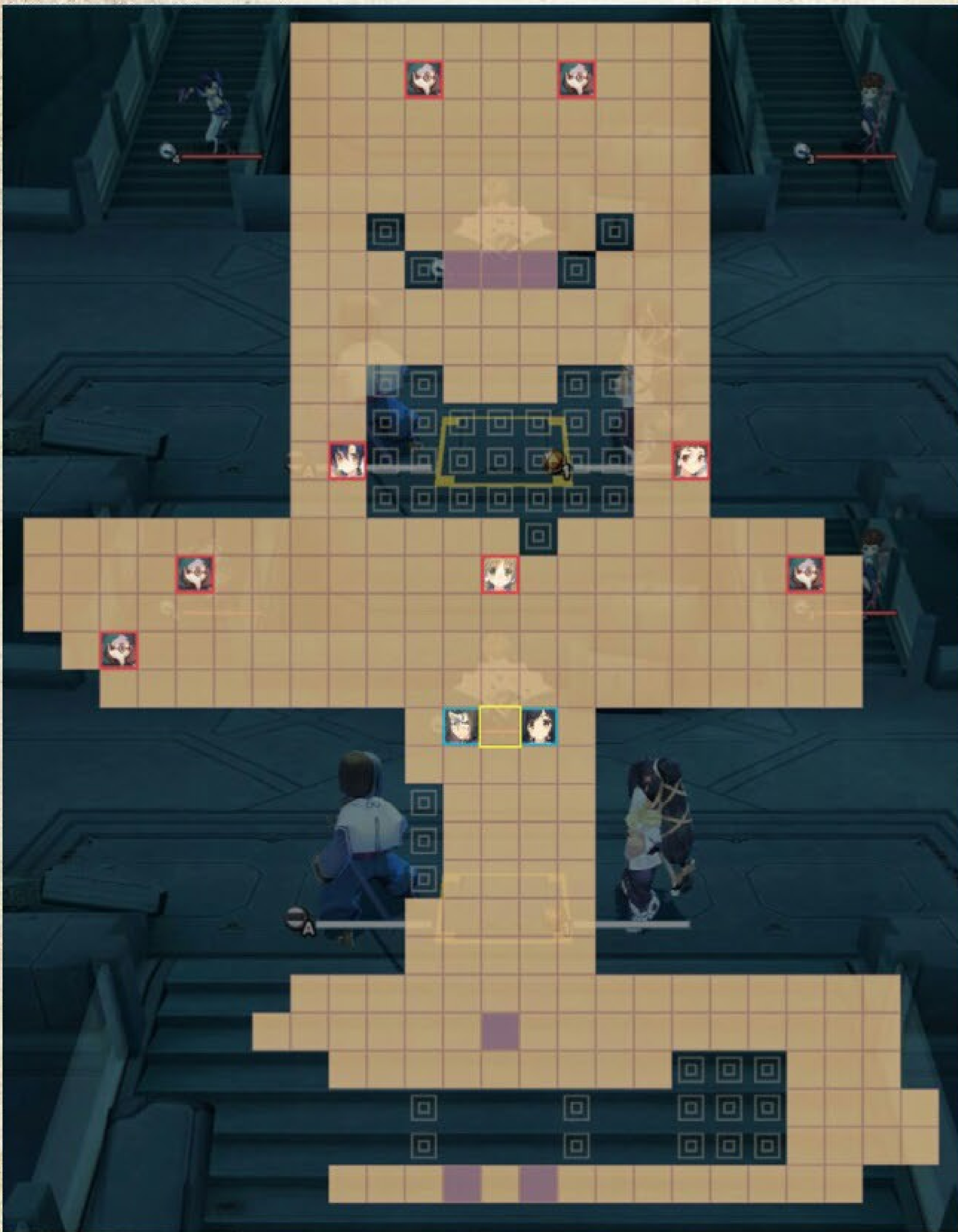


STAGE 22 碎かれた真实

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	オシュトル、クオン
初次过关经验值	283
取得奖励点数	50
可获得道具	极意：俊敏の心得、极意：毒抵抗 贰、极意：咒い抵抗 贰

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	37	シャスリカ	水	1005	67	57	125	4	5
普通	37	ラヴィエ	水	813	57	62	116	3	4
普通	37	リヴエルニ	水	914	63	49	113	3	4
高	42	シャスリカ	水	1694	96	80	137	4	5
高	41	ラヴィエ	水	1328	80	85	116	3	4
高	41	リヴエルニ	水	1498	87	68	113	3	4

关卡攻略 比较麻烦的一关。我方初期位置非常分散。最下方两个出击位一定要放置跳跃力在2以上的单位，否则光是跑上来都会浪费很多时间。开场**オシュトル**和**クオン**先往下方退避，与下方部队合流再反攻上来。上方的三个单位以据守战术为主，等待下方单位推进上来接应。BOSS的强度和之前交手时差不多，以相同方式对应即可。高难度下他们的能力提升方式也基本相同。



STAGE 23 深渊より来る声

胜利条件	击退シャスリカ、リヴエルニ和ラヴィエ
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	オシュトル
初次过关经验值	295
取得奖励点数	52
可获得道具	极意：忘却抵抗 贰、极意：精神抵抗 贰、极意：护身呼吸法（75%掉落）、极意：精神一到法（75%掉落）

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	38	シャスリカ	水	1036	69	58	131	4	5
普通	38	ラヴィエ	水	837	58	66	116	3	4
普通	38	リヴエルニ	水	942	67	50	113	3	4
高	43	シャスリカ	水	1739	97	81	137	4	5
高	41	ラヴィエ	水	1398	83	88	116	3	4
高	41	リヴエルニ	水	1538	88	70	113	3	4

关卡攻略 BOSS的初期性能还是跟以往差不多，但本关**クオン**和**フミルイル**无法出击，我方战力势必遭到一定折扣。**シャスリカ**和**ラヴィエ**对物理抗性较高又冲在前面，双子巫女是必备的对抗手段。建议不要主动出击，在原地抱团作战，BOSS会自己送上来。首先是**シャスリカ**单枪匹马突进，之后**ラヴィエ**和**リヴエルニ**会一起出击。击破任意BOSS后，其都会进行一次变身，HP和防御力几乎翻倍，而且会在回合开始时对周边单位施加“恐怖”，攻击也全部变为光属性术攻击。想要击破他们的话，可能需要在装备上做必要的调整，而且能够远程攻击的法师和固定伤害输出的**キウル**也有用武之地的，能够降低敌人防御的**ルルティエ**和**ヤクトワルト**也可以考虑出击。当然，过关其实仅需将三个BOSS都打成变身状态即可。

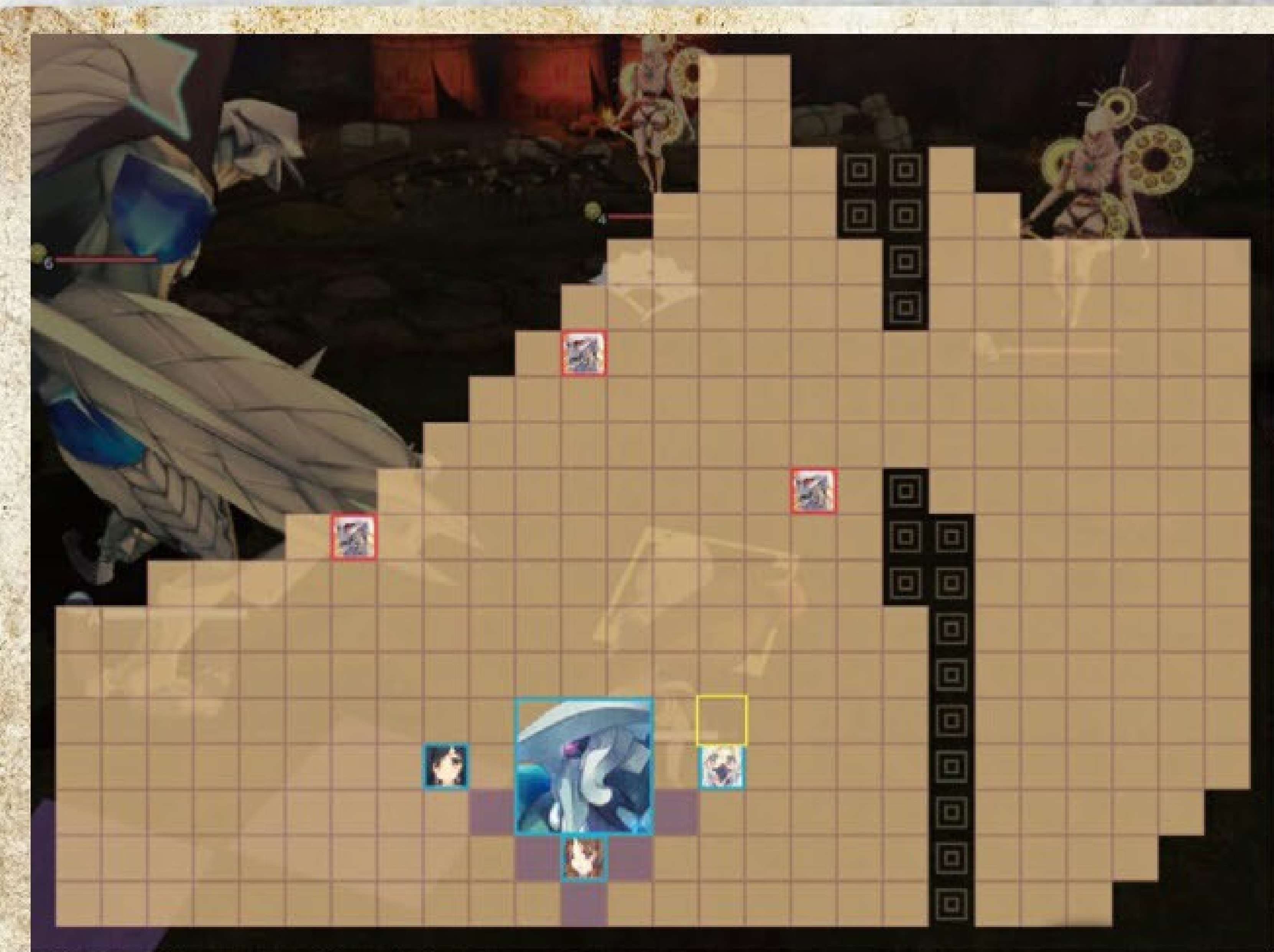


STAGE 24 願いの果て

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	9
强制出击单位	オシュトル、ムネチカ、フミルイル、クオン
初次过关经验值	301
取得奖励点数	52
可获得道具	极意：气绝抵抗 贰、极意：死中求活

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	40	シャスリカ	光	1686	77	66	128	4	5
普通	40	ラヴィエ	光	1490	67	71	119	3	4
普通	40	リヴエルニ	光	1593	72	58	116	3	4
高	43	シャスリカ	光	3240	113	89	140	4	5
高	43	ラヴィエ	光	2707	94	99	119	3	4
高	43	リヴエルニ	光	2903	98	85	116	3	4

关卡攻略 取回面具，**ムネチカ**也展现出真正实力。自身获得了回复强化连击“河山带砺”和特性“不动连击**の构え**”。她的基本战术就是用ZOC拦住敌人，靠“泰山”施加“挑发”效果并以“河山带砺”强化、回复自身，再靠反击来蓄气，并保护身后的输出主力。遗憾的是她在本关并没有太多表现机会，因为有“高达化”的**オシュトル**和**フミルイル**在，BOSS就是拿来碾的。感觉这一关就是拿来给看主线剧情看到战意昂扬的玩家拿来宣泄的。

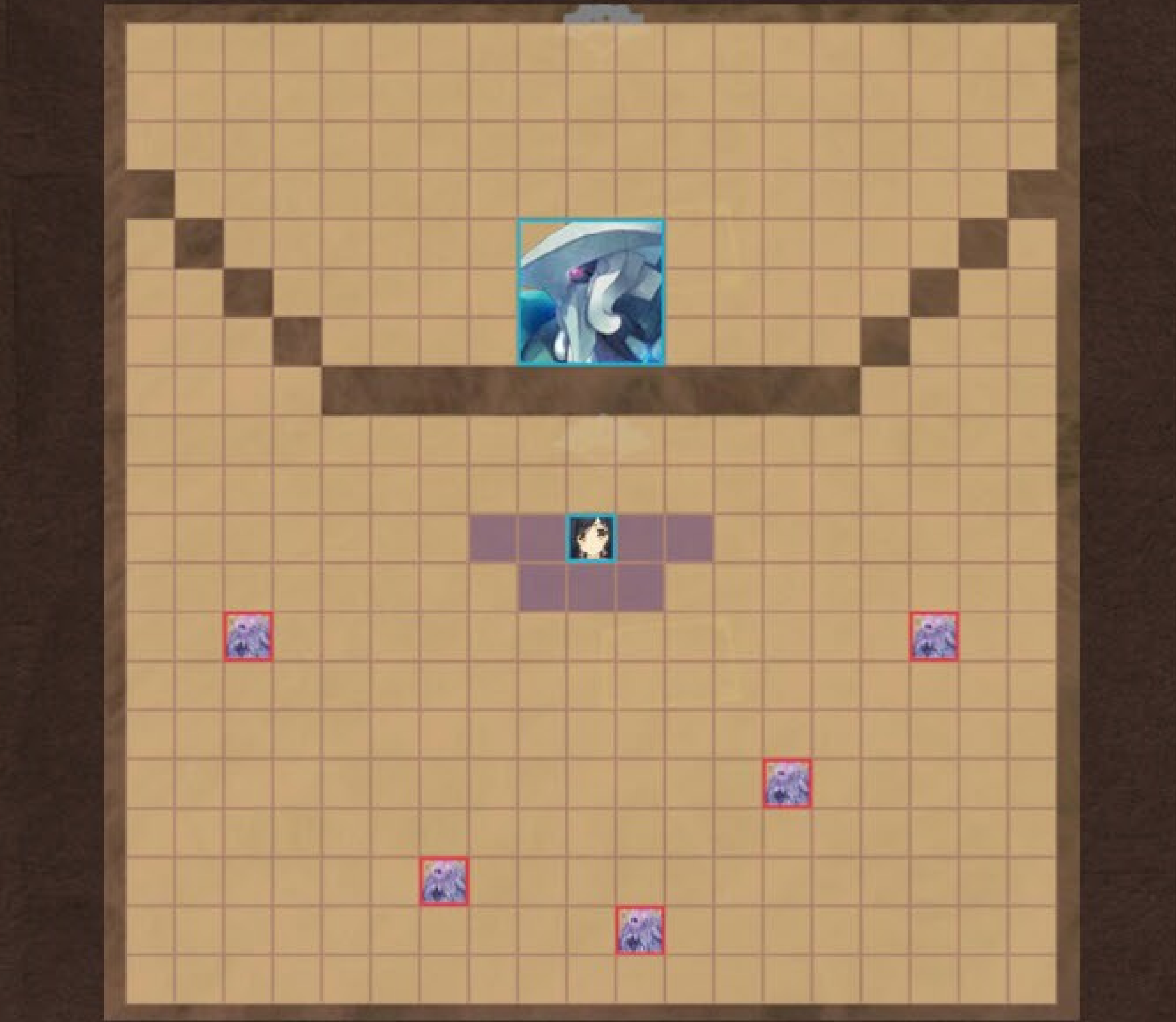


STAGE 25 大封印

胜利条件	击破ウォシス
败北条件	オシュトル或クオン被击破
天候	–
出击可能单位数	9
强制出击单位	オシュトル、クオン
初次过关经验值	307
取得奖励点数	55
可获得道具	极意：万能抵抗 贰、极意：明镜止水 贰

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	42	ウォシス（第一形态）	–	3150	15	9	40	0	0
普通	42	ウォシス（第二形态）	–	5600	150	95	95	0	0
高	43	ウォシス（第一形态）	–	4272	152	50	50	0	0
高	43	ウォシス（第二形态）	–	7120	167	96	100	0	0
高	36	ライコウ（第二形态）	暗	6672	141	82	136	4	5
高	36	シチ－リヤ	风	1153	76	72	134	3	4

关卡攻略 本关只有**オシュトル**能够攻击到BOSS，因此就让他去单挑BOSS，血不够时再退下来回复。出击人员中**フミルィル**必备，主要用来给**オシュトル**做回复和再动（还可以上**ネコネ**加速回复效率），其余单位负责清理杂兵。BOSS被击破后，会变为第二形态，同时场上出现**タタリウンカミ**。**タタリウンカミ**由于持有特性“契约の印”，无法击破，而且还会发动反击，因此建议不要攻击它们，而且要尽量避免遭到其近身攻击。它们召唤出来的**タタリ**攻击力很高，要优先清理掉。



STAGE 26 神话の始まり

胜利条件	夺还クオン
败北条件	1.我方全灭 2.ハク被击破
天候	–
出击可能单位数	11
强制出击单位	–
初次过关经验值	–
取得奖励点数※	100
可获得道具※	极意：疾风迅雷（100%掉落）、极意：勇气の瞳（100%掉落）、极意：缩地の心得（100%掉落）

※初次过关时无法取得。

BOSS									
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	42	ヌグィソ＝トウカ	水	1956	96	96	118	2	4
普通	42	ヌグィソ＝カルラ	火	2139	113	79	104	2	4
普通	42	ヌグィソ＝カミュ	暗	1644	67	82	105	4	4
普通	42	ヌグィソ＝ウルトリィ	光	1734	88	79	110	4	4
普通	42	ヌグィソ＝オボロ	火	1959	86	63	132	3	5
普通	42	ヌグィソ＝ドリィ	风	1866	76	55	110	2	3
普通	42	ヌグィソ＝グラア	风	1800	76	58	107	2	3
普通	42	ヌグィソ＝ベナウィ	水	2092	77	83	115	2	4
普通	42	ヌグィソ＝クロウ	土	2283	84	79	105	2	4
普通	42	ヌグィソ＝アルルゥ	风	3072	76	86	113	3	4
普通	42	ヌグィソ＝エルルゥ	土	1852	73	63	108	1	3
普通	44	クオン	风	？？？	115	100	154	0	0
普通	99	ウィツアルネミテア	–	？？？	215	176	140	0	0
高	44	ヌグィソ＝トウカ	水	2367	120	99	118	2	4
高	44	ヌグィソ＝カルラ	火	2584	141	82	104	2	4
高	45	ヌグィソ＝カミュ	暗	2021	106	87	94	4	4
高	44	ヌグィソ＝ウルトリィ	光	2108	111	82	90	4	4
高	46	ヌグィソ＝オボロ	火	2493	138	100	158	3	5
高	46	ヌグィソ＝ドリィ	风	2378	123	87	110	2	3
高	44	ヌグィソ＝グラア	风	2187	117	90	107	2	3
高	45	ヌグィソ＝ベナウィ	水	2586	121	130	126	2	4
高	46	ヌグィソ＝クロウ	土	2857	135	126	105	2	4
高	45	ヌグィソ＝アルルゥ	风	4768	113	135	113	3	4
高	45	ヌグィソ＝エルルゥ	土	2304	114	99	118	1	3
高	46	クオン	风	？？？	119	129	192	0	0
高	99	ウィツアルネミテア	–	？？？	268	176	175	0	0

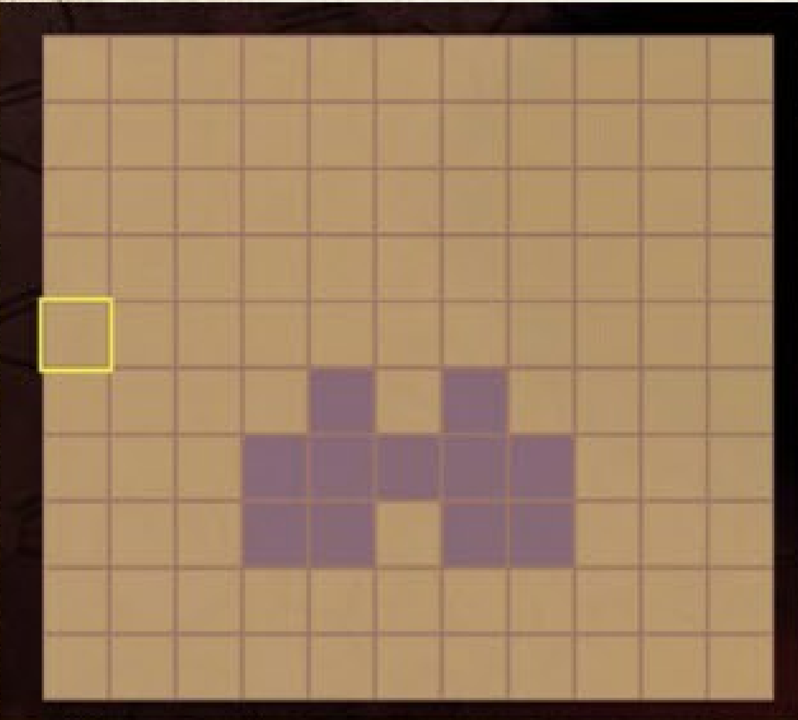
关卡攻略 首先要说的是，本关从角色行动到发动必杀技，台词全部都是专用的；而到了与特定BOSS交战时，协击必杀技也有专门的台词和立绘插入，相当值得一看。

对手是初代的各个角色分批出现。他们能力高强自不用说，每人均持有“契约の印”，无法击破，因此初期以稳固防守为主。第一批敌人是**トウカ**和**カルラ**，约一回合后**カミュ**和**ウルトリィ**出现。这个阶段即使有单位被击破也无妨，因为再过一回合后，**ハク**就会强制出击，之后我方全部单位复活并位置重置。

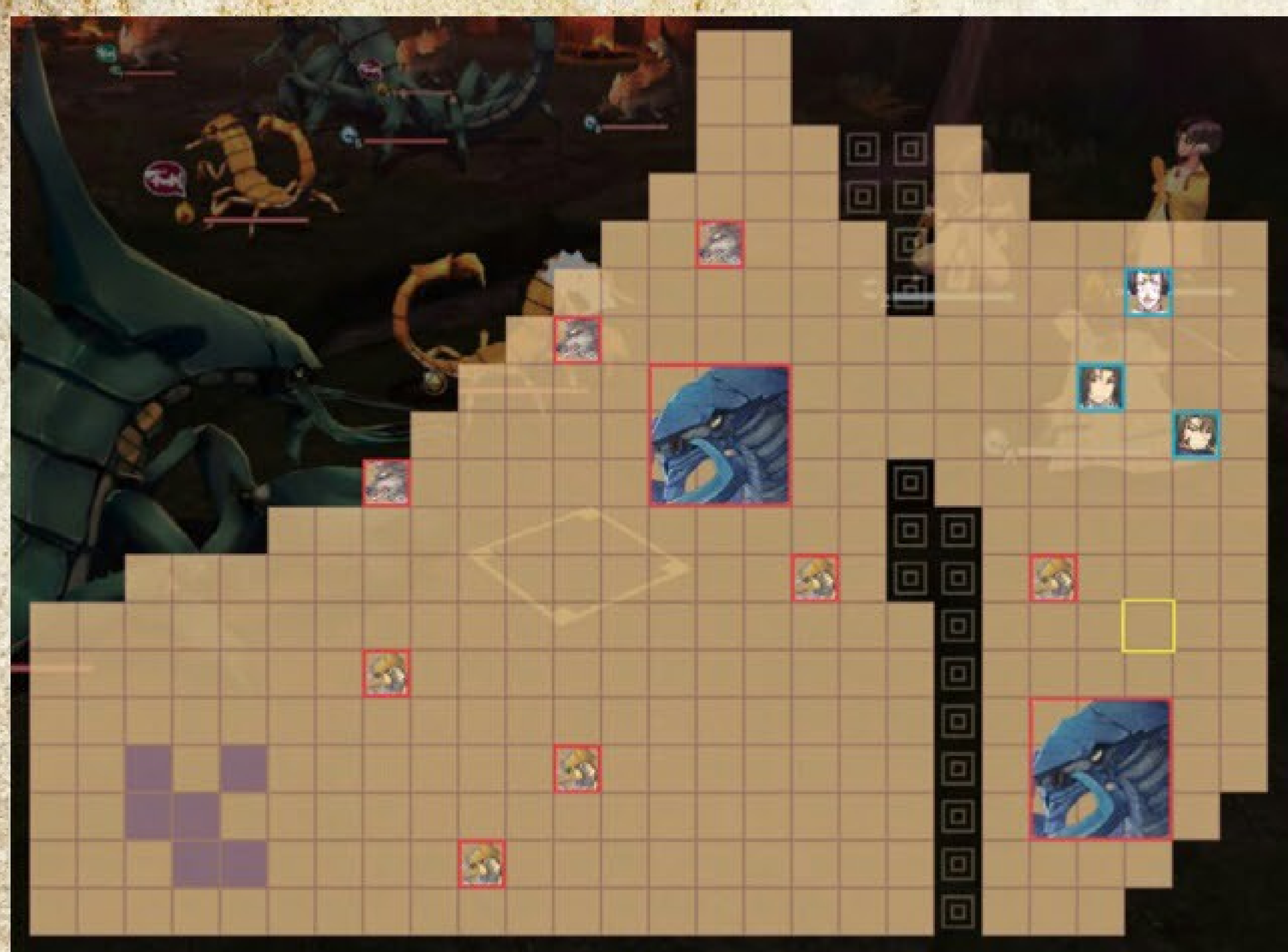
ハク虽然登场时只有Lv1，不过基本触发任何增加经验的行动都会升级（当然体力也会补满），而且自带火水风土四属性完全防御，还有特性“起死回生”，基本不可能被击破。一开始让其发动回复连击赚取经验，在Lv6的时候会习得特性“盟约の破弃”，可以将自身周围4格内的特性“契约の印”无效化。此时就可以将他放到前线不断提升等级，其他单位尾随他即可，敌人也变得可以击破。在其“士气向上 极”的特性范围内，全员的攻防都提升100%，敌人基本是打不动的。

前4个敌人击倒后，敌人的第二批增援是**オボロ**、**ドリィ**和**グラア**，出现在战场下方。一回合后**ベナウィ**和**クロウ**也会出现在左右两侧。将他们击破后，最后的增援**アルルゥ**和**エルルゥ**出现在战场上方。全部解决后就要面对**クオン**和**ウィツアルネミテア**。在这个阶段，我方被击破的单位也会全部复活并位置重置。

ウィツアルネミテア无法被攻击，同时也会发动范围攻击，不过对于现在的我军来说不成威胁。**クオン**没有连击，但其属性会随回合经过而变化，每次变化都会有不同的特性。其中要数全场混乱和全场濒死最为可怕。由于**ハク**的“战术指挥”可



以范围免疫该效果，因此大家一定要围绕在**ハク**周围作战。虽然**クオン**的HP为？？？，但只要不断持续给予其本体伤害就能击破。击破并夺还**クオン**后，主线迎来结局。注意高难度下，**クオン**的特性会追加“天地共鸣”，攻击的时候要选好单位。



梦幻演武

读取通关存档后，即可挑战附加关卡模式“梦幻演武”。“梦幻演武”共20关，分为通常的15关和EX的5关，攻关难度高于主线关卡，且没有难度设定可选。这些关卡同样有可获得道具和初次过关经验值，而且可以无限制使用所有曾作为我方单位出战的角色（**ミカヅチ**和**イタク**）。另外本作的梦幻演武在开战前都有一些有趣的小剧情，不容错过。全通后可以看到一张没有收录在画廊中的CG。

STAGE 1 野生に目覚める

胜利条件	击破モズヌ
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	オシュトル、ノスリ
初次过关经验值	350
取得奖励点数	60
可获得道具	极意：隐密の策 贰、极意：土神信仰 贰（60%掉落）

BOSS								
Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
47	モズヌ	土	2358	71	74	140	1	4

关卡攻略 BOSS为土属性，且全部攻击都是物理属性，因此选择抗物理强以及风属性单位主攻即可。注意跟前作一样，BOSS使用必杀技后武器会脱手，击破该武器BOSS就没法再次发动必杀技了。



STAGE 2 还らざる战い

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	7
强制出击单位	ハク
初次过关经验值	400
取得奖励点数	64
可获得道具	秘传：物理回避改 参、极意：明镜止水（60%掉落）

BOSS								
Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
50	ボロギキリ	水	4521	94	94	119	0	4
50	ボロギキリ	风	3617	79	94	95	0	4

关卡攻略 本作中第一次操控**ハク**，性能跟前作完全一样，因此可以看成是本作**オシュトル**的下位互换。“缘切り”和“灵长の理”这两种对人类单位独有的特性在本关也毫无用处。不过客将**ウコン**和**マロロ**都是可以直接作为主力单位来使用的，因此右侧基本无须担心。BOSS是水和风属性，左侧出击阵容派出火属性单位对付水属性的BOSS即可，风属性的BOSS交给**ハク**三人组。

STAGE 3 千年の野望

胜利条件	デコポンポ以外的敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	阳炎（火属性活性化）
出击可能单位数	4
强制出击单位	–
初次过关经验值	454
取得奖励点数	68
可获得道具	极意：自然融合、极意：穷死觉醒 贰（60%掉落）、极意：钝足抵抗 贰（30%掉落）

BOSS								
Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
40	デコポンポ	火	2149	67	44	121	0	0
52	グトゥアルダル	火	2262	102	86	118	2	4
52	グトゥアルダル	火	2262	102	86	118	2	4

关卡攻略 比较特殊的一关，**デコポンポ**像一堵墙一样卡在楼梯口，因为高低差的关系，能攻击到他的单位极其有限。楼下两个**グトゥアルダル**自带狂乱状态，会自相残杀。被击破后理所当然会变成尸骸，但复活之后等级立刻提升10级，因此如果打得太慢，对手会变成难以对抗的超高等级BOSS。虽然胜利条件是全灭**デコポンポ**以外的单位，但并非不能击破**デコポンポ**，因此建议全军不要绕路，直接击破**デコポンポ**下楼，看准机会收拾**グトゥアルダル**。**デコポンポ**每次行动时回复全部HP，因此击破它的人选强烈建议用**オウギ**和**キウル**，两人都可以攻击到它不说，**オウギ**还可以依靠“影走り”绕到其背后，并与**キウル**发动协击必杀技将其速杀。接下来大军等到两个BOSS自相残杀变成尸骸后即可动手，优先攻击尸骸防止其复活。楼上的敌人等到我方进入其攻击范围后，会自己跳下来送死。可以在收拾了BOSS之后再从左边绕上去引诱。总的来说，本关需要的是超高的攻击力。



EX STAGE 1 奇妙なふたり

胜利条件	成功取暖
败北条件	冻死
天候	吹雪（水、风属性活性化）
出击可能单位数	–
强制出击单位	–
初次过关经验值	–
取得奖励点数	–
可获得道具	极意：持久の心得（100%掉落）

关卡攻略 神奇的一关，从胜败条件完全无法判断要做什么。实际上本关分为两个阶段。第一阶段要不断接近雪山**のぬくもり（ネコネ）**，在她身边待机，承受攻击后成功发动炼技。该举动重复三次后即可进入第二阶段（注意浪费太多回合数的话会直接失败）。第二阶段需要前往战场右侧的目的地，中途雪山**のぬくもり**会召唤出**キリポン**，其持有的ZOC能力会阻挡我方单位移动。此时承受雪山**のぬくもり**一次攻击后会以1点HP复活且获得无视ZOC的能力，趁此机会脱离控制前往目的地。注意复活后移动路线要选择目的地的左侧直线移动，否则始终会被**キリポン**挡住去路。中途就算再被雪山**のぬくもり**抓到一次，也还有一次用炼技残存的机会。本关完成后获得奖杯“凍え**る**もの”。



STAGE 4 男の本怀

胜利条件	レタルモシリ弓兵或レタルモシリ咒兵到达目的地
败北条件	レタルモシリ弓兵或レタルモシリ咒兵被击破
天候	强风（风属性活性化）
出击可能单位数	6
强制出击单位	オシュトル、ヤクトワルト
初次过关经验值	515
取得奖励点数	72
可获得道具	极意：持久の心得 贰、秘传：物理防御 贰（60%掉落）

BOSS

Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
57	ガウンジ（蓝）	水	3966	110	70	116	3	5
58	ガウンジ（红）	火	5034	118	67	122	3	5
56	ヤムマキリ	土	1470	67	67	90	1	3

关卡攻略 保护敌方单位的关卡真是闻所未闻……本关只要保证**レタルモシリ**弓兵和**レタルモシリ**咒兵不被击破就行，反之**ヤムマキリ**不在保护范围内，觉得碍事的话将其击破也可以。建议下方的火属性BOSS让**ルルティエ**去阻挡，延迟其行动（可以再加上同是土属性的**ムネチカ**或**キウル**）；上方的水属性BOSS让**アンジュ**等火属性单位速杀。注意如果我方单位不慎对弓兵和咒兵触发反击，记得在连击确认界面下按□键将其取消掉，就可以不发动反击了。





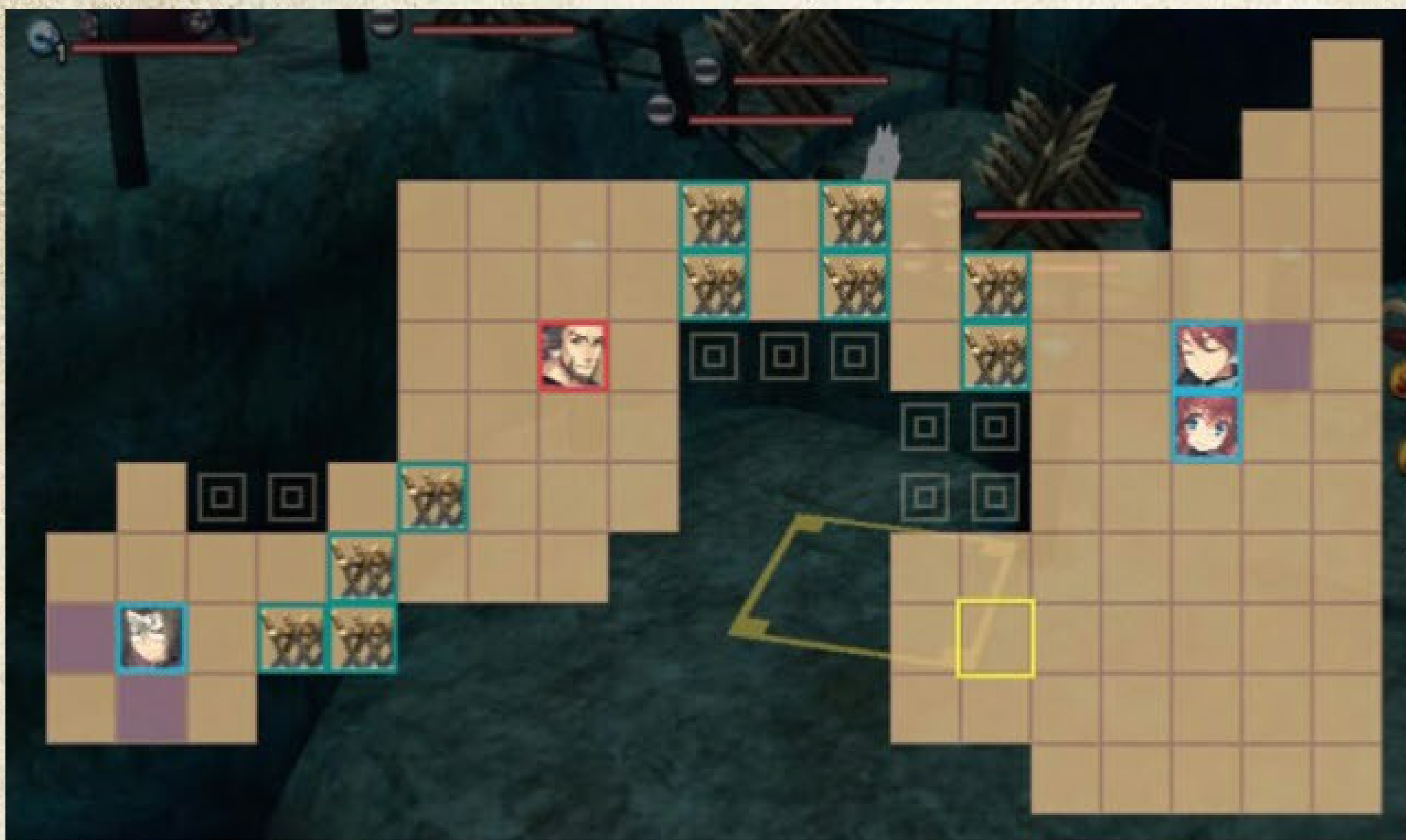
STAGE 5 其の男の名は

胜利条件	击破トキフサ
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	6
强制出击单位	オシュトル、オウギ、ノスリ
初次过关经验值	583
取得奖励点数	76
可获得道具	极意：会心の心得 贰、极意：护身呼吸法 贰（60%掉落）、忘却抵抗 贰（30%掉落）

BOSS

Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
水	トキフサ	60	2995	135	89	110	2	4

关卡攻略 虽然一开始场上敌单位只有**トキフサ**一人，但他开场会召唤杂兵，而我方也分隔两地出击，因此不可大意。右侧进军时注意不要排成直线，免得成为BOSS和弓兵的直线攻击靶子。**オシュトル**开场行动时直接上前到尽头可以吸引一回合**トキフサ**的注意力，趁此机会右侧的队员可以压上。**トキフサ**残血时会强制移动到战场北侧，并从左上角的洞口撤退（此时会出现援军），因此出击时也需要选择能追加移动力的单位，**ミカヅチ**和**ルルティエ**是不错的选择。另外前半段让**オウギ**邻接BOSS，**ノスリ**注意加气后直接发动与弟弟的协击必杀技可以直接击破BOSS。

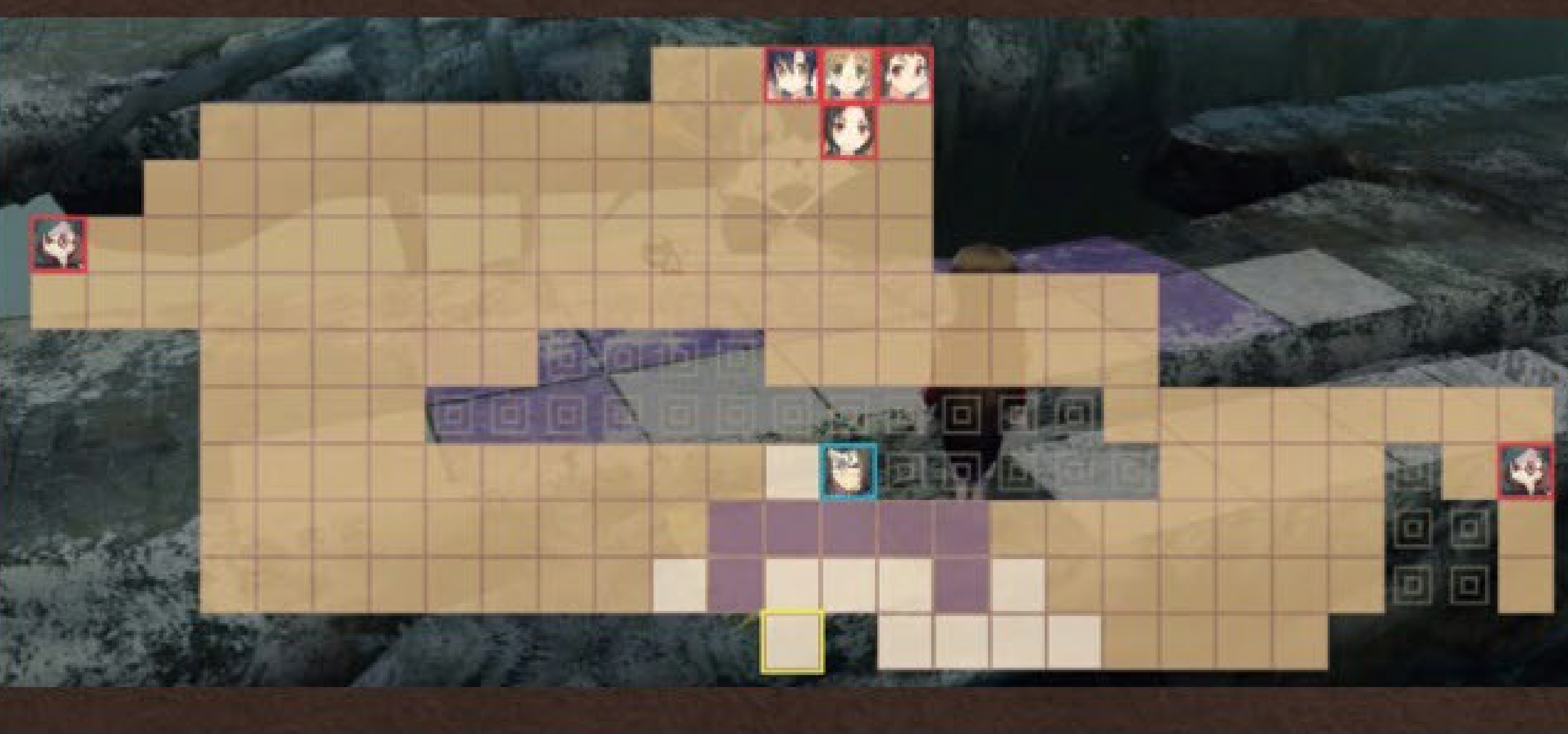


STAGE 6 角突き合うも多生の绿

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	雪（水属性活性化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	オシュトル
初次过关经验值	658
取得奖励点数	80
可获得道具	极意：俊敏の心得 贰、秘传：物理回避 贰（60%掉落）

BOSS

Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
61	シャスリカ	水	2425	135	112	150	4	5
61	ラヴィエ	水	1928	112	121	127	3	4
61	リヴェルニ	水	2192	125	97	124	3	4
63	シス	风	2956	131	79	100	2	4



关卡攻略

本关的特点是三个冠童都有特性“契约之印”，必须要使其失效才能击破该单位。正常的攻略方法是将它们引诱至我方出击点附近白色的范围内，这样“契约之印”就会失效。战斗开始后我方全军往下方龟缩，这样BOSS会自动一个个下来送死。另外还有一种邪道打法，是让持有“气绝”附加能力的单位（オウギ、ミカヅチ和环）对其攻击并附加“气绝”，这样也能让所有特性失效。不过这种打法仅对ラヴィエ和リヴェルニ有效，シャスリカ的特性栏中虽然没有相关说明，但绝对是无视“气绝”的（就算用姐弟的协击必杀技都无法成功附加）。左右两侧的杂兵只要击破特定的冠童就能直接将其击破，不用特地分兵去收拾。



EX STAGE 2 野兽死すべし

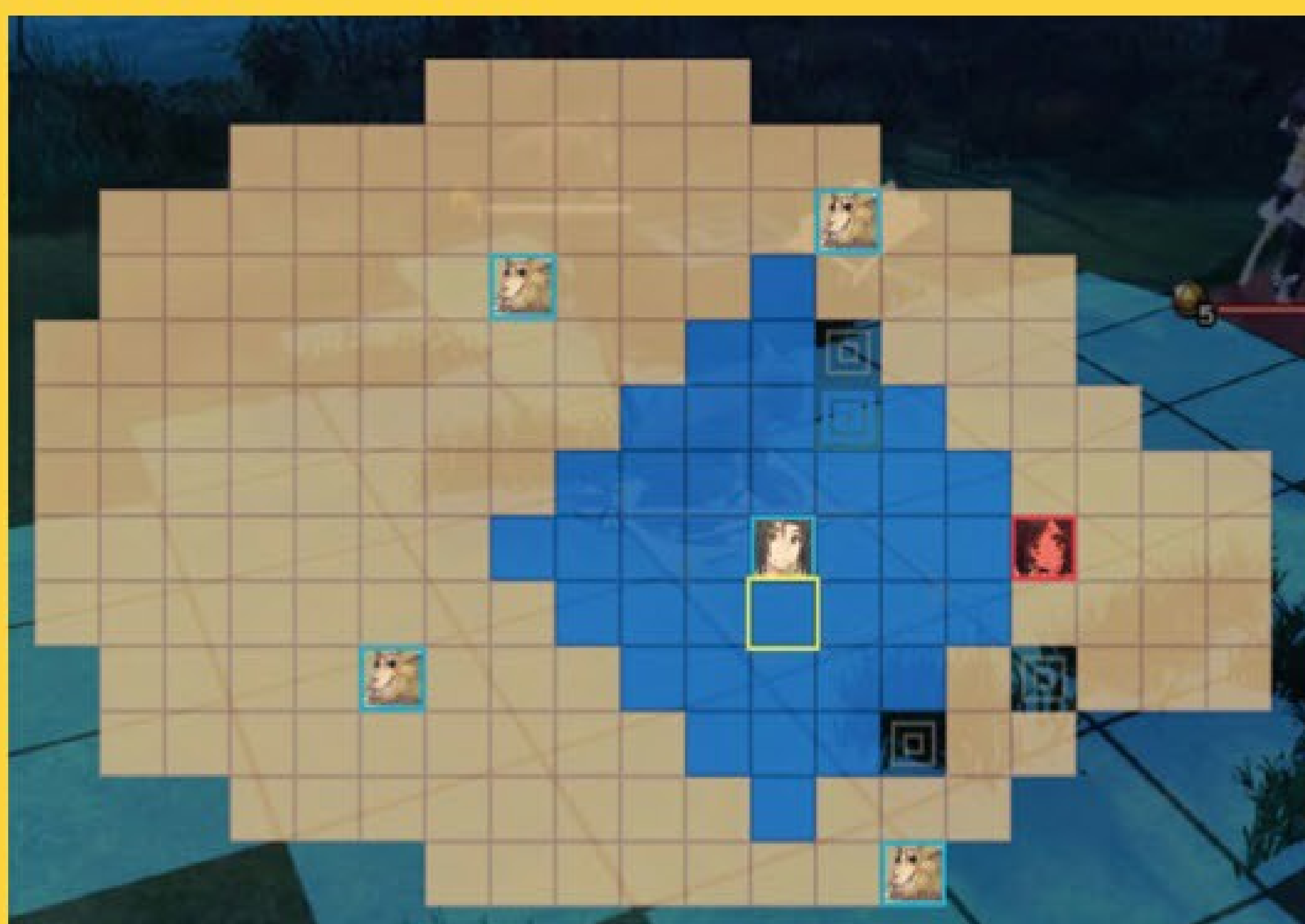
胜利条件	全灭人类势力
败北条件	キマハク被击破
天候	–
出击可能单位数	–
强制出击单位	–
初次过关经验值	–
取得奖励点数	–
可获得道具	极意：会心の心得（100%掉落）

BOSS

Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
5	クオン	土	226	24	19	108	2	4
10	アルルゥ	风	510	24	32	113	3	4
10	カミュ	暗	328	30	23	105	4	4

关卡攻略

以キママ的角度重新体验本作的第一关和最终关（笑）。一开始主人公**キマハク**只有Lv1，让他去跟**クオン**单挑不断升级，风、水和土属性的单位跟在旁边给他加Buff。**キマハク**随着不断升级会获得大量特性，Lv10习得“士气向上 极”后即可开始正式攻略。边打边退，将**クオン**的体力扣减至一半以下后，关卡进入第二阶段。第二阶段敌方会出现**アルルゥ**和**カミュ**的增援，而**ボロギギノスケ**也会加入战斗并帮助我方。此时我方在后面组好阵型，不要前冲，等待**クオン**下来送死即可。击破**クオン**后再保持阵型上前击破剩下的敌人。**ロギギノスケ**是绝对攻击主力，围绕它展开战斗即可。本关完成后获得奖杯**“けもの”**。

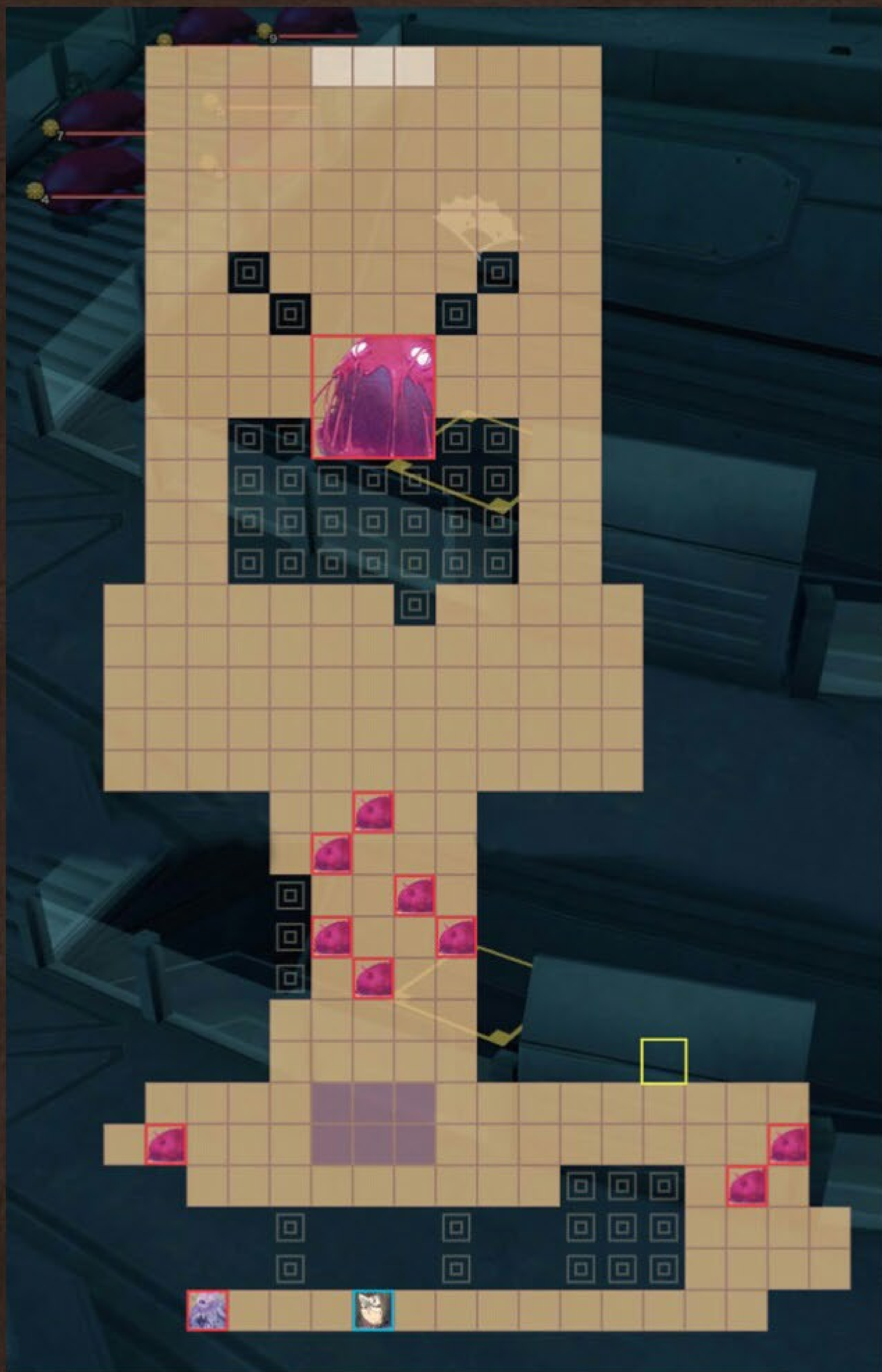


STAGE 7 封じられた记忆

胜利条件	オシュトル到达目的地
败北条件	オシュトル被击破
天候	–
出击可能单位数	7
强制出击单位	オシュトル
初次过关经验值	742
取得奖励点数	85
可获得道具	极意：顽强の心得 贰、极意：精神一到法 贰（60%掉落）、极意：咒い抵抗 贰（30%掉落）

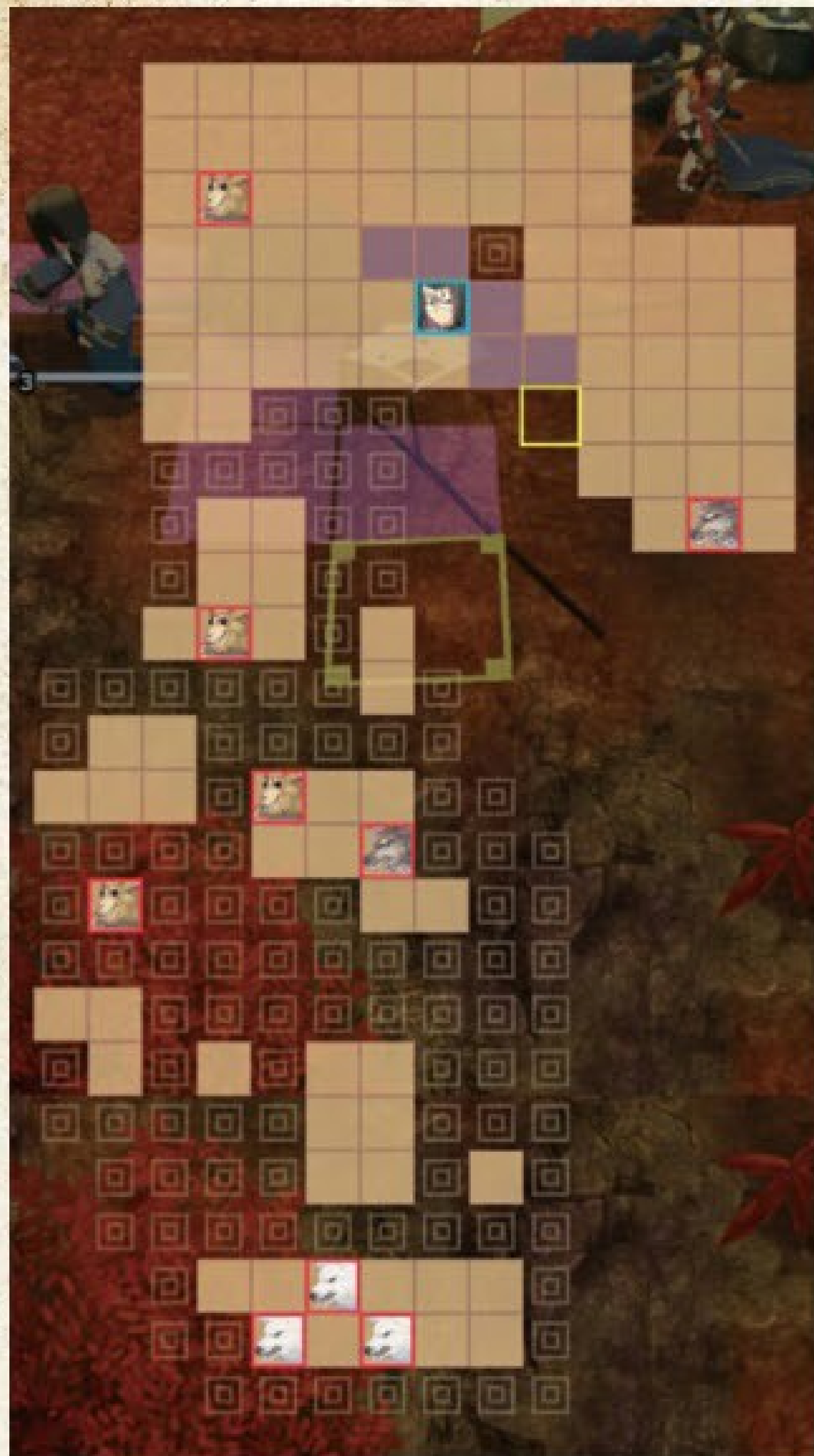
关卡攻略

ノロイ和タタリウンカミ持有“契约の印”无法击破，因此本关还是以オシュトル的逃亡为主，建议给其装备“缩地の心得”。我方出击单位中ルルティエ和ミカヅチ基本必备，暗属性的双子巫女也是不错的选择。开场オシュトル往右边走远离ノロイ，ルルティエ冲到阶梯上去吸引タタリ的火力，每回合给自己使用“花神乐”来回血并降低敌单位速度和气力，ミカヅチ靠超高攻击力不断歼灭阶梯上的タタリ，其他单位往右边行动与オシュトル尽快合流。解决完下层的全部敌人后（ノロイ以外），オシュトル只要踏上中层的平地，两侧就会出现敌方援军（其他单位上去也不会触发援军），因此建议在阶梯尽头处掌控好气力，让ルルティエ给オシュトル提升移动力，然后オシュトル以气力全开状态多次移动直接来到上层的阶梯上。当オシュトル来到上层阶梯上时，最上方的タタリウンカミ就会移动到那一边堵住路口，因此要事先让其他单位先一步移动到该路口处封住敌人的行动，再让オシュトル利用“攻刃の型”趁机穿过。



STAGE 8 呑んでも呑まれるな!

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭或敌单位到达目的地
天候	–
出击可能单位数	6
强制出击单位	オシュトル
初次过关经验值	834
取得奖励点数	90
可获得道具	极意：阳动の策 贰、极意：万能抵抗 贰（60%掉落）

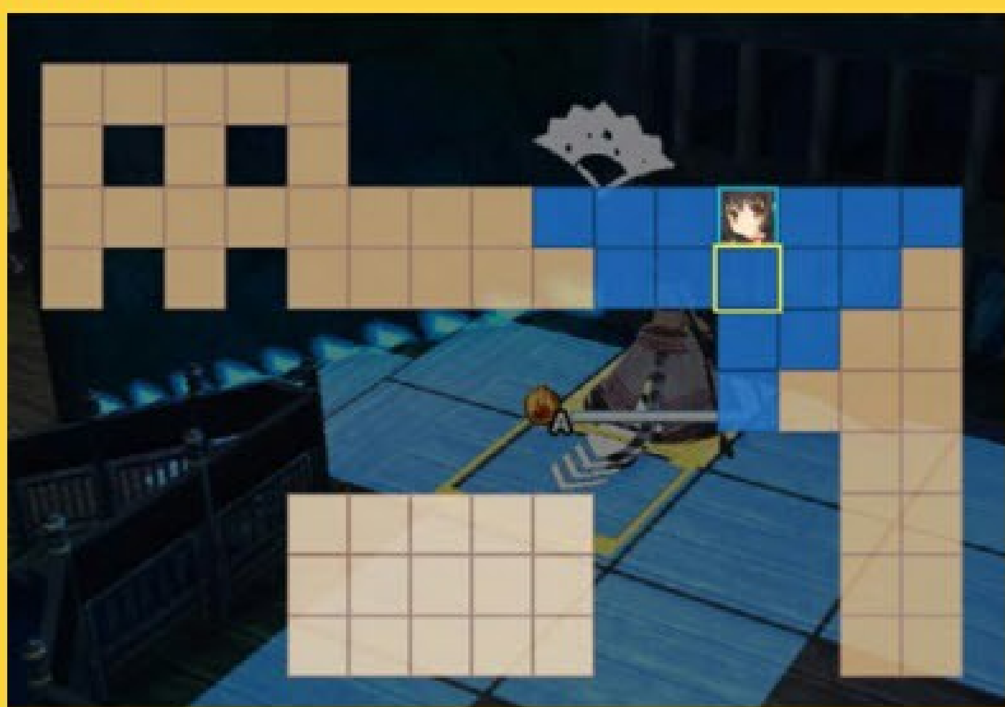


关卡攻略 据守类的关卡，初期敌人被全部击破后还会增援一批。最麻烦的是后方的**シス**还会耍酒疯攻击我方单位，同时因为她也视作我方单位所以无法将其击破……本关需要多上一些高移动力和高射程的单位，反而ZOC单位不用太多，因为**キママウ**都有“勇气の瞳”。比较推荐的单位是**ミカヅチ**、**キウル**、**ルルティエ**。

EX STAGE 3 ひみつ游技

胜利条件	打破诱惑，顺便救出オシュトル
败北条件	委身于诱惑
天候	–
出击可能单位数	–
强制出击单位	–
初次过关经验值	–
取得奖励点数	–
可获得道具	极意：顽强の心得（100%掉落）

关卡攻略 比较有意思的一关，玩家只能操控**アンジュ**，目标是救出**オシュトル**（到达目的地）。首先来到**クオン**所在的位置，地上的包裹会变成敌单位御驰走，先将它们全部歼灭；接下来前往**ルルティエ**所在的位置，地上的箱子全部会变成敌单位乙女书，注意这里尽量只击破右下角的那本，其余的能不打就不打。将其击破后，追兵**ムネチカ**会出现，玩家要防止**アンジュ**被她追上。之前如果留下乙女书的话就能阻挡住她，没有留下的话必定会被抓到。最后的**オシュトル**二选一，选择谁都可以过关，不过接下来剧情会有所变动，建议玩家以中断存档后查看。本关完成后获得奖杯“过ちを犯すもの”。



STAGE 9 两雄相打

胜利条件	击破ヤマト剑兵长和ヤマト枪兵长
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	7
强制出击单位	オシュトル、キウル
初次过关经验值	937
取得奖励点数	95
可获得道具	极意：术法回避 参、极意：术法抵抗 贰（60%掉落）

BOSS

Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
73	ヤマト剑兵长	风	2596	122	109	132	2	5
73	ヤマト枪兵长	风	2224	111	106	132	2	5

关卡攻略 本关的出战人员尽量选择跳跃力3以上的单位，否则会无法攀上BOSS所在的高台。开场因为咒僧兵的关系，我方体力最大值会下降，而且击破其中一个BOSS后又会出现两名增援的咒僧兵，因此务必速战速决且在两侧同时展开行动。右侧的枪兵长没有术法对应的炼技，建议让**フミルイル**、**ルルティエ**和**ミカヅチ**去对应。左侧的剑兵长是水属性，因此比较推荐火属性的姐弟出击。因为有**フミルイル**在，一般来说右侧的BOSS会先被解决掉，**オシュトル**和**キウル**就在下方收拾掉增援的咒僧兵，最后大家再集体围攻左侧BOSS。



STAGE 10 过ちの代偿

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭或敌单位到达目的地
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	オシュトル、アンジュ
初次过关经验值	1051
取得奖励点数	100
可获得道具	极意：死中求活、秘传：物理防御改 贰（60%掉落）、极意：毒抵抗 贰（30%掉落）

关卡攻略 本关的主要敌人是**ノロイ**，要防止它们到达左右两侧的目的地。每次全灭场上的**ノロイ**之后，中央的传送门都会重新传送出**ノロイ**。而从第一波**ノロイ**增援出现后，场上会出现闪光的地面，只要玩家攻击**ノロイ**，该位置就会出现敌人的增援。因此如果能事先踩在该位置上再攻击**ノロイ**的话，就能直接减少敌人增援的数量。（攻击触发援军后会出现场上的一个镜头转移，之后就可以离开该位置了，可以让召唤兽去踩。）本关要以高移动力和持有不被反击招式的单位为重点。最后一波会出现共4个**ノロイ**，坚守下来就是胜利。推荐单位是**ノスリ**、**キウル**、**フミルイル**、**双子巫女**、**クオン**。



热门攻略 攻略透解 传颂之物 两位白皇

STAGE 11 森へ归れ

胜利条件	讨伐ドキュココポ
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	9
强制出击单位	オシュトル、ウルウル・サラアナ、ルルティエ
初次过关经验值	1178
取得奖励点数	105
可获得道具	极意：千里疾走の构え、秘传：物理回避改 贰（60%掉落）、极意：自然融合（30%掉落）

BOSS								
Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
77	ドキュココポ	土	6800	145	166	150	5	8

关卡攻略 BOSS是**ルルティエ**的上位互换版，可以使用她的全部招式（包括“花神乐”），攻高防高血厚，被打加速，还有自然治愈，而且拥有特性“飞行”，能够无视ZOC移动，HP下降至50%以下后会开始高速逃跑，抓都抓不住（开始逃跑的时候音乐会发生变化）。本关大致上分为两种打法：一是前期猛攻，然后用脚程快的角色配合**ルルティエ**的加速去追着打；二是前期控制伤害，等待连续行动的机会时用协击必杀技进行重创。本关的推荐单位是**ミカヅチ**（装备“明镜止水 贰”）、**ネコネ**、**ノスリ**（装备“明镜止水 贰”）和**オウギ**搭配、以及**クオン**。**オシュトル**负责用“斗扇击波”降低BOSS攻击力，双子巫女和**ネコネ**负责施加“咒い”状态防止BOSS回血，（采用打法二的话，施加的时机要注意。**ネコネ**还可以靠风阵来加速输出，跟**オシュトル**还有协击必杀技。）**ミカヅチ**和**ノスリ**是输出主力，装备“明镜止水 贰”后能够持续快速释放必杀技，**クオン**主要负责在关键时刻用“翡翠”吸取BOSS的气力防止其连续行动。



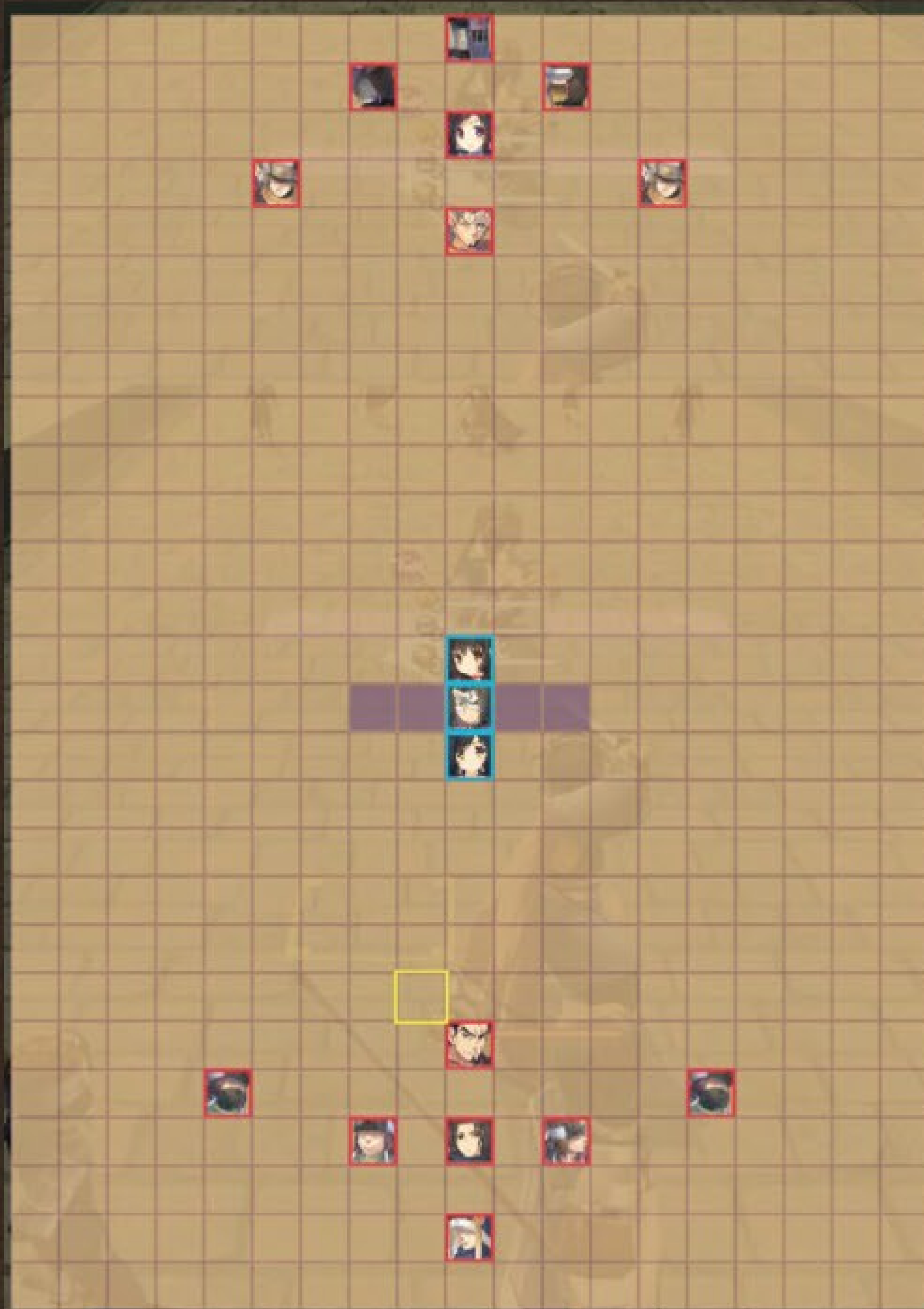
STAGE 12 史上最大の决战

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	7
强制出击单位	オシュトル、クオン、アンジュ
初次过关经验值	1318
取得奖励点数	110
可获得道具	极意：勇气の瞳、极意：疾风迅雷 贰、极意：精神抵抗 贰（60%掉落）、极意：气绝抵抗 贰（30%掉落）

BOSS								
Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
83	ベナウィ	水	3142	141	126	138	2	4
83	ミカヅチ	风	3556	150	112	125	3	5
82	クロウ	土	3423	129	134	115	2	4
82	シチ–リヤ	风	2150	110	102	110	3	4
81	アヴ＝カムゥ	无	5000	160	130	100	3	4
81	アヴ＝カムゥ	无	5000	150	140	100	3	4

关卡攻略 同时面对ヤマト和トゥスクル两国的猛将，处于被包夹的状态，而且信赖的**ミカヅチ**作为敌人登场因此不能出击，本战的难度算是比较高。**ムネチカ**和**フミルイル**是关键单位，建议出击。

首先因为上侧有咒僧兵存在，因此先击破上侧为妙。算好**ミカヅチ**的行动时机，同时控制**フミルイル**的气力，让她直接攻击**ミカヅチ**派生必杀技，可以直接击破一条直线上的咒僧兵。其他单位同时往上推，只留下**ムネチカ**一个人在原地殿后，抓住**クロウ**，只要**ムネチカ**有好好培养过，就是绝对安全的。一扫上方的其他敌人后大部队往回赶，此时差不多**ベナウィ**也出击了，高火力和射程的单位配合**ムネチカ**先击破**クロウ**。之后战场左右和下方会出现援军，最麻烦的是左下和右下各一台的**アヴ＝カムゥ**。抓紧时间先击破**ベナウィ**，然后选择一边的**アヴ＝カムゥ**，绕到侧面先集中击破，注意它最强的招式是远程物理攻击，特别是皮脆的单位千万要注意走位。**アヴ＝カムゥ**有优先攻击召唤物的习惯，可以靠**フミルイル**的召唤物**シュマリ**在远处作为诱饵，当然前提是装有“阳动の策”的单位不要在附近。当然让装有“阳动の策”的坦克在一侧吸引火力，其他单位在另外三侧围攻也是不错的战术。



EX STAGE 4 死斗！把持目手野御通会

胜利条件	シノノン到达目的地
败北条件	シノノン遭遇危险
天候	–
出击可能单位数	–
强制出击单位	オシュトル、ヤクトワルト、シノノン
初次过关经验值	–
取得奖励点数	–
可获得道具	极意：俊敏の心得（100%掉落）

关卡攻略 守护小萝莉**シノノン**到达目的地的关卡。**シノノン**会自己移动，而且能够完全回避一次敌人的伤害，玩家要做的就是操控剩余两个单位事先前往敌人增援出现的位置将其击溃。一开始的援军出现在战场最右侧，让两个大人一开始就前去将其击破；击破后两人事先赶往战场上方三个佣兵旁边，虽然第二波援军会出现在战场下方，但完全可以无视。等**シノノン**移动到战场上方时佣兵作为敌单位被识别，两人赶紧将他们消灭，然后往下移动挡住追上来的第二波援军，就可以安全过关了。本关完成后获得奖杯“**ひとりでできたもの**”。

STAGE 13 我等、复誓四天王

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–（火属性活性化）
出击可能单位数	6
强制出击单位	オシュトル
初次过关经验值	1474
取得奖励点数	115
可获得道具	秘传：术法抵抗 参、极意：穷死觉醒（60%掉落）、秘传：术法回避 贰（60%掉落）

BOSS								
Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
84	ボコイナンテ	火	3088	132	132	121	1	4
85	マロロ	火	3495	172	145	141	2	4
86	ヴライ	火	5744	198	159	137	1	4

关卡攻略 老实说本关基本只要**クオン**出击就可以无双了，保持火属性的话敌人几乎无可奈何。再做得极端一点，让**ムネチカ**装备“火神信仰”也会成为绝对不破的铁壁。只要不上水属性单位，基本想怎么玩就怎么玩。**クオン**一开始就去收拾**マロロ**，其他人就随意好了。



STAGE 14 乗り越える想い

胜利条件	1.击破クオン 2.击破アヴ=カムゥ 3.击破クオン
败北条件	オシュトル被击破
天候	–
出击可能单位数	1
强制出击单位	オシュトル
初次过关经验值	1647
取得奖励点数	130
可获得道具	极意：持久の心得 贰（50%掉落）、极意：会心の心得 贰（50%掉落）、极意：顽强の心得 贰（50%掉落）、极意：俊敏の心得 贰（50%掉落）

BOSS								
Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
88	クオン	土	3200	130	136	118	2	4
87	ドリィ	风	3132	116	80	110	2	3
87	クロウ	土	3508	125	120	105	2	4
87	アルルゥ	风	6187	115	125	101	3	4
88	ベナウィ	水	3336	116	125	115	2	4
88	グラア	风	2910	114	86	107	2	3
88	ウルトリィ	光	2817	108	80	100	4	4
89	アヴ=カムゥ	无	6200	162	136	100	4	4
88	カルラ	火	3283	138	79	95	2	4
89	オボロ	火	3306	131	95	132	3	5
90	クオン（暗）	暗	3800	137	143	128	2	4
89	トウカ	水	3081	118	97	118	2	4
89	エルルゥ	土	3087	110	93	108	1	3
89	カミュ	暗	2536	102	84	105	4	4

关卡攻略 不要被关卡信息误导，本关的出战角色全部都是强制参战，而且全都会被迫陷入一对一的艰难处境中，等级相差太大的话，必须事先做好装备上的调整。以下是出战角色和装备推荐。

名称	推荐装备
オシュトル	极意：明镜止水 贰、极意：死中求活、极意：勇气の瞳
ルルティエ※	极意：风神信仰
アトゥイ※	极意：土神信仰
ノスリ※	极意：风神信仰
アンジュ	极意：火神信仰 贰、秘传：术法回避 叁
キウル	极意：跳跃の心得、极意：缩地の心得
ムネチカ	极意：水神信仰 贰
フミルイル	秘传：术法抵抗 叁
オウギ	极意：火神信仰、极意：气绝抵抗 贰
ウルウル・サラアナ	秘传：术法抵抗 叁、秘传：术法回避 叁
ヤクトワルト	极意：水神信仰、极意：气绝抵抗 贰

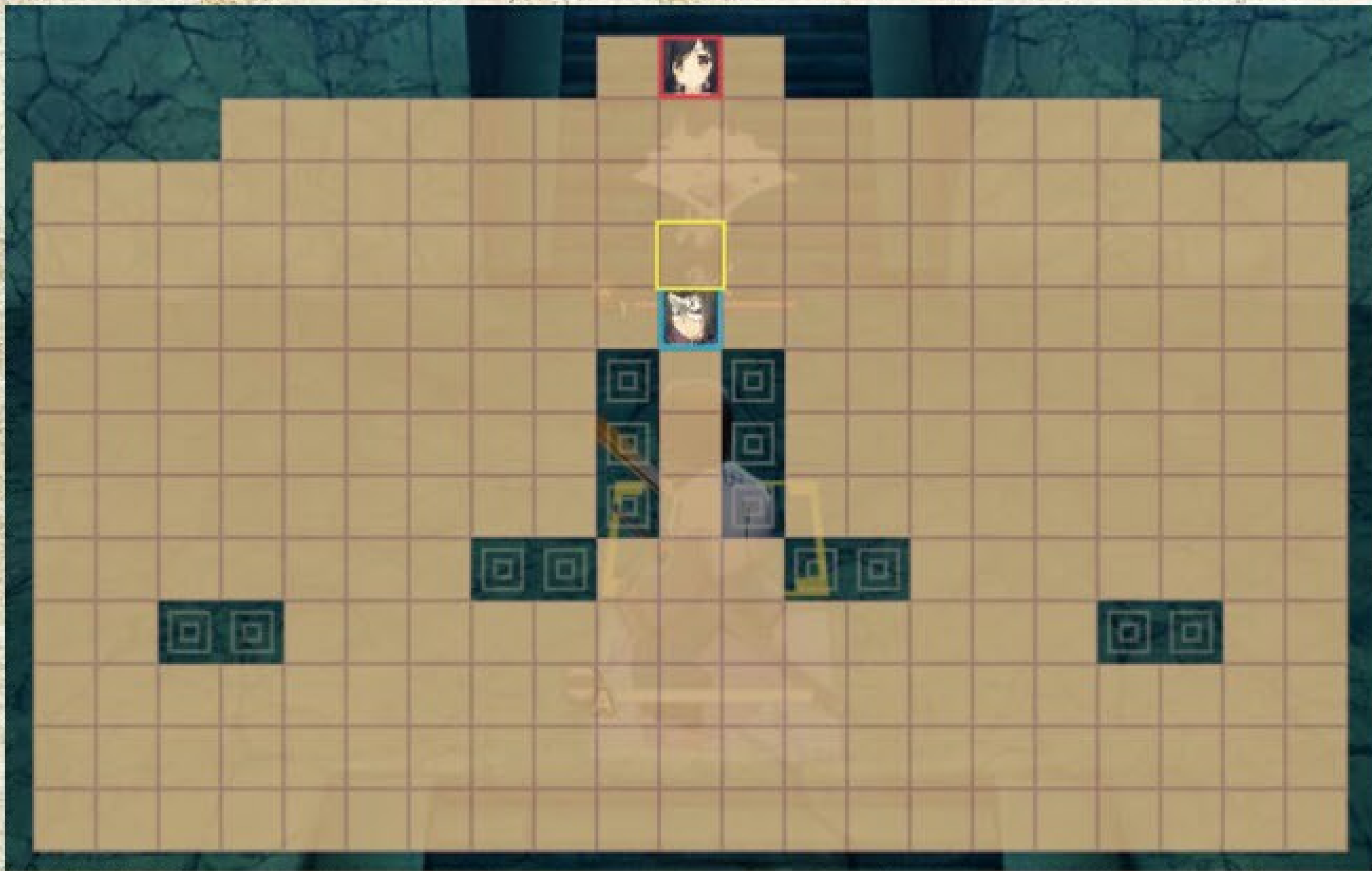
※如果オシュトル强到足以瞬间完成第一阶段的战斗，这三名单位可以视为不出击，当然也不用调整装备。

第一阶段的目标是削减**クオン**的体力。开场装备了“明镜止水 贰”的**オシュトル**可以直接以“斗扇击波”三段派生开“攻刃の型”抢血，配合“死中求活”能够快速削减**クオン**的体力至一半左右，瞬间完成该阶段的战斗。

第二阶段**クオン**开起了“高达”**アヴ=カムゥ**，胜利条件也随之变更，敌我双方参战单位也发生变化。这里的步骤比较繁琐和困难，首先**オシュトル**不要去追击**アヴ=カムゥ**，这家伙大概会发三回合左右的呆，趁此机会赶去增援右下角的**フミルイル**。**フミルイル**的对手**ウルトリィ**有术法回避和光属性反射，因此要靠**オシュトル**来做主攻手。将其击破后再让**フミルイル**召唤出**シュマリ**进行强化和攒气再动。**アンジュ**单挑**カルラ**应该不成问题，解决之后往中央赶，等待与**フミルイル**汇合。左侧**キウル**装备“跳跃の心得”之后可以直接跳上上层增援，不用跟**グラア**缠斗。**ムネチカ**一边做**ベナウィ**的对手，一边往中间赶，争取吸引到**ベナウィ**和**アヴ=カムゥ**双方的火力。由于**アヴ=カムゥ**有“失地回势”，因此攻击力较低的单位不要随便打它，等待**アンジュ**做主攻，配合**フミルイル**来进行瞬间高伤输出。**ムネチカ**由**オシュトル**来回复气力，通过“河山带砺”来强化自身的防御，因为**ベナウィ**有“圆环”，因此也不用勉强攻击。**キウル**站好位置后攻击**ベナウィ**来减缓他的速度，缓解防御方面的压力。等级不够的话这个阶段很可能出很多问题，多用卷回功能尝试吧。

击破**アヴ=カムゥ**后进入第三阶段，胜利条件变更为击破**クオン**（暗），当然敌我单位也跟着交替。左下的**ヤクトワルト**和右下的**オウギ**因为装备了“气绝抵抗”，

各自要拦住自己的目标并不算困难。右侧的**ウルウル・サラアナ**面对能吸收暗属性攻击的**カミュ**基本不可能获胜，因此只要不断向右移动，将目标带离中央区域越远越好。**オシュトル**不要跟**クオン**缠斗，直接往左边移动，与**ネコネ**一起优先击破**エルルゥ**，最后再两人联手对付**クオン**，关键时刻一鼓作气用协击必杀技将其击破。**ネコネ**的召唤物可以吸引**クオン**的火力，要善加利用。



STAGE 15 禁忌の诞生

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	－（火、水、风、暗属性活性化）
出击可能单位数	10
强制出击单位	－
初次过关经验值	1840
取得奖励点数	140
可获得道具	极意：明镜止水 贰、极意：死中求活（50%掉落）、秘传：术法回避 参（25%掉落）、秘传：物理回避改 参（25%）

BOSS

Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
90	ミカヅチ	风	6234	250	162	141	3	4
90	オシュトル	水	6377	212	189	132	3	5
90	ヴライ	火	7485	282	130	126	3	4
90	ライコウ	暗	7722	222	168	120	3	4
90	ウォシス	无	5354	211	147	40	0	0

关卡攻略 本作最难打的关卡，场上四台“高达”，还有个大BOSS**ウォシス**不断全场骚扰。击破一个BOSS时，**ウォシス**会发动全场异常状态附加；击破两个BOSS时，**ウォシス**会根据场上残留BOSS而发动不同的全场Buff/Debuff，还会召唤出杂兵，剩下两个BOSS也会强化；击破三个BOSS时，剩下的BOSS还会继续强化。由于敌单位与我方单位有重名，为免混乱，敌单位统一以属性BOSS来称呼。

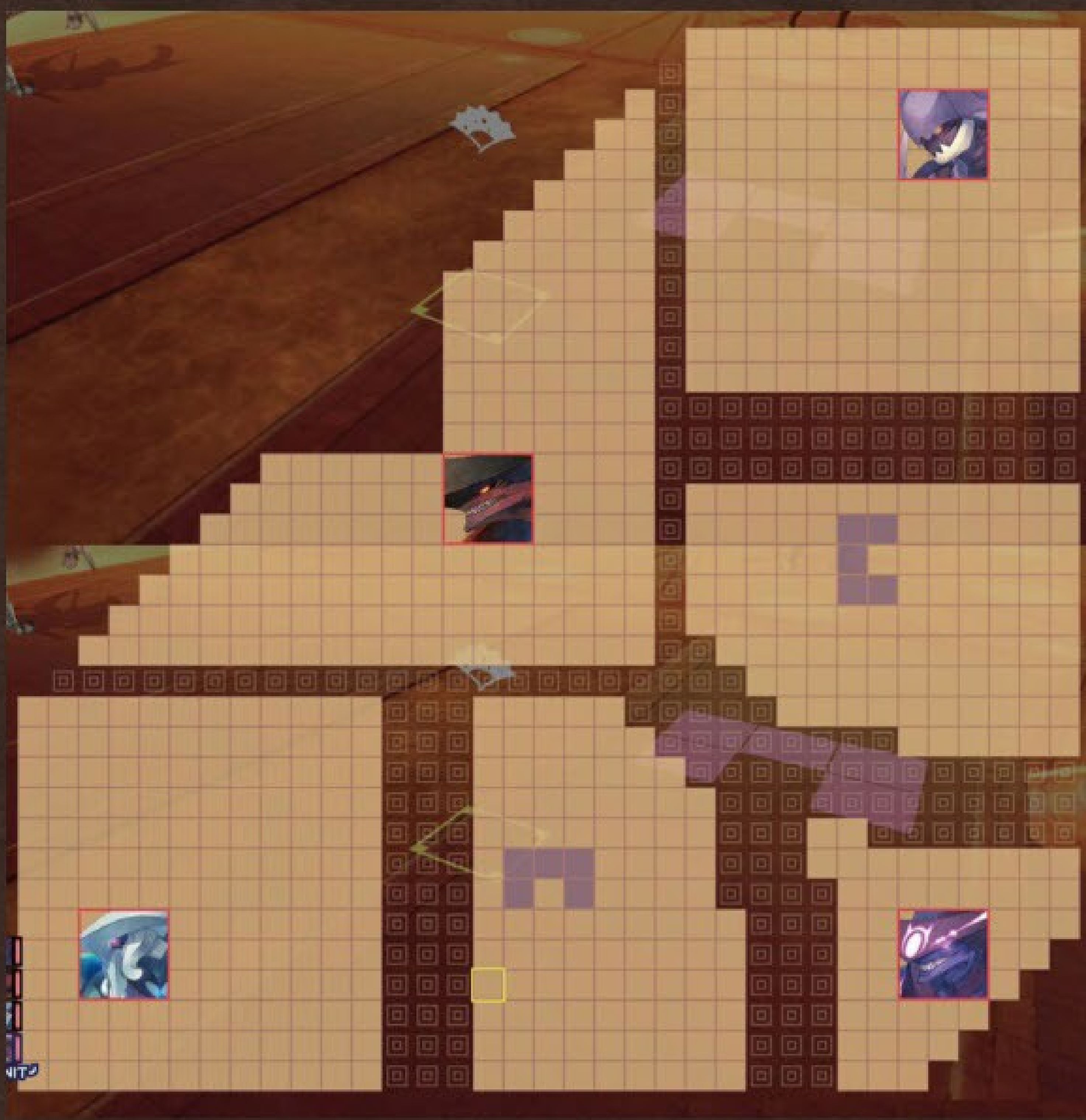
攻略本关BOSS的顺序和装备非常重要，特定单位也会起到极其重要的作用。我方单位的出击位置左右分隔开来，而左侧将会是本关的主战场，大家要先记住这一点。出击单位方面，首先**クオン**和**ミカヅチ**是必不可少的，同时**クオン**要装备“极意：气绝抵抗 贰”和“极意：跳跃の心得”，**ミカヅチ**要装备“极意：明镜止水 贰”。接下来**ルルティエ**和**オウギ**也是攻略关键，**ルルティエ**要装备“极意：千里疾走の构え”，而以防万一**オウギ**最好装备“极意：火神信仰 贰”。笔者推荐的阵容是：左侧**クオン**、双子巫女、**キウル**、**オシュトル**和**ネコネ**，右侧**ノスリ**、**オウギ**、**ルルティエ**、**ミカヅチ**和**フミルイル**。布阵的关键在于右侧的单位跳跃力均在3以上。

第一阶段除了**クオン**、**ルルティエ**和**ミカヅチ**以外，左侧全员原地待机，什么都不要做，右侧全员往下方暗属性BOSS所在的位置移动。只要不踏入几个BOSS所在的领域，BOSS不会做出任何行动。**クオン**开场转换为水属性，然后直奔水属性BOSS处将其拉住，靠吸收伤害和反射伤害将其限制住，注意为了给其他单位争取行动时间，基本不要主动出手攻击；**ルルティエ**和**ミカヅチ**直接冲下去一起击杀暗属性BOSS，**ミカヅチ**装备了“极意：明镜止水 贰”的话，数次连续行动就足以击杀BOSS。

暗属性BOSS被击杀后进入第二阶段，**ウォシス**会发动全场异常状态“猛毒”和“失神”，不过**クオン**因为免疫“气绝”所以不受影响，其他人不在BOSS旁边威胁也不大。此时所有的BOSS都开始移动，仔细计算火属性BOSS的移动范围和攻击范围，让双子巫女、**ミカヅチ**、**キウル**、**オウギ**、**ノスリ**等攻击手等待BOSS接近后一起进行攻击；但是在击杀火属性BOSS之前，必须先击杀水属性BOSS（有机会的话记得在最后一击转换为风属性）。

水属性BOSS被击杀后进入第三阶段，**ウォシス**会与场上残存的风、火属性BOSS发生共鸣，发动全场回复的“再生の焔”，并且召集出光属性的**タタリ**，还会攻击所有踏入中央平台的我方单位。如果将水属性BOSS留到此刻，那BOSS会发动引发我方全场“狂乱”的“狂乱の神酒”，很容易引起崩盘，这也是必须先击杀水属性BOSS的最大原因。此时趁**タタリ**还没走过来，先将火属性BOSS赶紧解决掉。

第四阶段只剩下风属性BOSS，让转换为风属性的**クオン**前去跟他单挑，**ルルティエ**和**フミルイル**负责给**クオン**加速赶路。反射全部风属性伤害，同时免疫“气绝”的情况下，BOSS不是对手。剩下的单位注意靠远程攻击阻止**タタリ**前去骚扰**クオン**，因为**タタリ**没有跳跃力，无法越过沟渠，因此只要不在中央平台作战就不会受到袭击。风属性BOSS会往中央平台走，在那之前要尽量决出胜负。击破这个BOSS后关卡结束。



EX STAGE 5 ここだけの话

胜利条件	回家
败北条件	－
天候	－
出击可能单位数	－
强制出击单位	－
初次过关经验值	－
取得奖励点数	－
可获得道具	－

关卡攻略 殴打一路上全部敌人即可。过关后可以看到一张未收录在“画像鉴赏”中的CG，以及获得奖杯“访れるもの”。

ムネチカの试练

试炼关卡一共43关，虽然奖杯并不要求打完，不过由于在这里可以学到不少有关角色的特性，而且高难度关卡过关后获得的特典道具也相当实用，因此还是推荐大家全破。注意过关最基本的要求是连击全部按到会心一击，有特殊要求的关卡会在文中说明。

STAGE 1 行动顺を把握せよ！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	オシュトル、ノスリ、クオン、ルルティエ
完成关卡特典	–

试炼攻略 按照关卡提示，打开行动顺序条观察木桩的行动顺序，抢在其行动前将其击破即可，没有难度。

STAGE 2 连击を会心せよ！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	オシュトル、ウルウル・サラアナ
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关敌人的血量正好是特定角色的特定攻击全部触发会心一击才能击破。オシュトル用“扇击虚斩”，双子用“烈火双霸斩”，全部会心即可过关。

STAGE 3 炼技を驱使せよ！

胜利条件	经过一定回合数
败北条件	我方受到伤害
出击单位	ノスリ、オウギ、ネコネ
完成关卡特典	秘传：物理防御

试炼攻略 前半部分利用炼技完美对应敌人的攻势即可，注意オウギ的部分必须全部触发会心一击。后半部分让ネコネ用“矮星”攻击敌人即可过关。

STAGE 4 ZOCで阻止せよ！

胜利条件	经过一定回合数
败北条件	オシュトル受到伤害
出击单位	オシュトル、ルルティエ、アトウイ、ヤクトワルト
完成关卡特典	–

试炼攻略 ルルティエ、アトウイ和ヤクトワルト三人持有特性“斗志の瞳”，目标是让他们三人阻止敌人前进。注意ヤクトワルト可以阻止2格范围内的敌人移动，让他站在オシュトル身后即可阻止两个敌人。

STAGE 5 ZOCから脱出せよ！

胜利条件	经过一定回合数
败北条件	我方受到伤害
出击单位	ノスリ、アンジュ、アトウイ、キウル、オウギ
完成关卡特典	极意：不退の念

试炼攻略 本关的目标是利用各种吹飞或脱离技离开敌人的ZOC范围，或是使用气绝攻击让ZOC无效。アンジュ使用“天下布武”攻击敌人，オウギ使用“云蒸龙变”攻击紧贴キウル的敌人，让キウル移动一步即可过关。

STAGE 6 气力全开せよ！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	オシュトル、ルルティエ
完成关卡特典	–

试炼攻略 オシュトル攻击面前的木桩达到气力全开，解除异常状态后再击破上方的木桩；ルルティエ以“乙女椿”的二段派生攻击中央的木桩达到气力全开，最后以“百合根”击破全部木桩过关。

STAGE 7 反击をゆるすな！

胜利条件	在一定回合数内不断对敌人造成伤害
败北条件	未能对敌人造成伤害或是遭到反击
出击单位	アトウイ、ノスリ、オウギ、クオン
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关练习如何防止敌人的反击。アトウイ贴近枪兵使用“真旗鱼”，ノスリ贴近枪兵发动“疾风怒涛”；接下来クオン贴近剑兵发动“翡翠”第三段派生，オウギ贴近木桩发动“紫电一闪”派生至第三段，波及剑兵即可过关。

STAGE 8 强化效果を活用せよ！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破→经过一定回合数
败北条件	未能击破カカシ→我方被击破
出击单位	ノスリ、オウギ、クオン、オシュトル、ネコネ、キウル
完成关卡特典	秘传：术法抵抗

试炼攻略 本关练习用强化效果覆盖弱化效果。ノスリ首先对木桩发动“落叶归根”将其击破。接下来クオン移动到オウギ和キウル之间，发动“鹬鸟”提升两人的防御力，ネコネ对オシュトル发动“白虹”提升防御力，即可过关。

STAGE 9 弱体效果を活用せよ！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	クオン、ネコネ、キウル、ルルティエ、アンジュ
完成关卡特典	极意：代谢活发

试炼攻略 本关练习用弱化效果覆盖强化效果。クオン和ネコネ首先解除キウル和ルルティエ的异常状态。接下来キウル用“破竹”三段派生降低木桩的速度，ルルティエ移动到木桩旁边用“乙女椿”三段派生再次降低木桩的速度和防御力，这样クオン就可以抢在木桩之前二次行动。让她解除アンジュ的异常状态，再让アンジュ击破木桩即可。





STAGE 10 段差を立ちまわれ！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	オシュトル、アトウイ、ノスリ、ルルティエ、フミルイル
完成关卡特典	极意：落下の心得

试炼攻略 本关需要计算每个单位的跳跃力，选择合适的木桩击破。方便上木桩的编号以初期行动顺序编号为准：アトウイ负责5号，ノスリ负责6号，オシュトル负责7号，ルルティエ负责8号，フミルイル负责9号。活用模拟移动功能找出正确的路线，只要每个单位在2回合内将木桩击破即可。

STAGE 11 互いの位置を知るべし！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ或我方被击破
出击单位	オシュトル、ムネチカ、ルルティエ
完成关卡特典	极意：落下の心得

试炼攻略 本关需要利用三个单位的特性来达成目标。首先让ルルティエ移动到离敌人2格距离的位置，用特性“怪鸟の啭り 贰”来降低敌人的速度；接下来让ムネチカ移动到木桩的上方邻接格，并让オシュトル处于其3格之内，靠特性“土角结界”来降低其受到的伤害，同时以“碎槌”攻击木桩。再次轮到ルルティエ行动时，移动到木桩的左侧邻接格，在オシュトル的特性“士气向上 贰”的范围内用“乙女椿”攻击木桩。ムネチカ再次行动时，原地攻击木桩后离开，给オシュトル腾出位置。最后オシュトル靠近木桩，用“扇击虚斩”将其击破。

STAGE 12 气力全开を维持せよ！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	アトウイ、オウギ、ルルティエ、ムネチカ
完成关卡特典	极意：明镜止水

试炼攻略 アトウイ往下方，オウギ往上方，配合剩余两名单位，各自用加气最多的连击将木桩击破即可。

STAGE 13 属性の相性を知るべし！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	オウギ、アトウイ、クオン、ヤクトワルト
完成关卡特典	极意：风神信仰

试炼攻略 本关比较简单，找到各自的克制属性，靠近后会心一击即可结束。

STAGE 14 属性活性に注意せよ！

胜利条件	经过一定回合数→限制回合数内一次性击破カカシ
败北条件	我方被击破→未能击破カカシ
出击单位	キウル、ノスリ、ネコネ、ヤクトワルト、アンジュ
完成关卡特典	极意：自然调和

试炼攻略 第一个目标是保证我方不被击破。**キウル**和**ノスリ**不用行动，水属性活性化的**ネコネ**去堵住路口，不会被风属性的敌人斩杀。接下来的目标是要击破木桩，我方单位先按兵不动，待天候发生变化后，让**ヤクトワルト**出手即可。

STAGE 15 隠し会心せよ！

胜利条件	击破カカシ
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	アトウイ、クオン、キウル
完成关卡特典	–

试炼攻略 练习触发隐藏会心一击的关卡，木桩的血量正好是触发隐藏会心一击才能击破的血量。

STAGE 16 协击せよ！

胜利条件	击破カカシ
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ノスリ、オウギ、ネコネ、オシュトル、クオン
完成关卡特典	–

试炼攻略 与其说是试炼，更像是教学关，玩家只要记住主动者要进入气力全开状态，才能触发协力者的协击即可。**ノスリ**和**オウギ**击破木桩，**クオン**赶上来对**オシュトル**发动回复，然后**オシュトル**用“扇击虚斩”攻击木桩进入气力全开状态，最后将**ネコネ**的协击更改为“夕星”，再让**オシュトル**击破木桩即可。

STAGE 17 协击必杀せよ！

胜利条件	击破カカシ
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	クオン、アンジュ
完成关卡特典	极意：死中求活

试炼攻略 将**アンジュ**的协力技切换成“轰天打破”，前进至最前端，然后**クオン**上前连击至气力开放，然后发动协力必杀技即可。

STAGE 18 オシュトル特別训练 壹！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	オシュトル、アトウイ、アンジュ、ノスリ
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于熟悉**オシュトル**的“战术指挥”的最大范围。首先移动到其余三名单位之间（具体位置为木桩的邻接格），解除她们的精神异常状态，然后让她们击破前三个木桩。最后一个木桩由**オシュトル**走回去击破。

STAGE 19 オシュトル特別训练 贰！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	オシュトル
完成关卡特典	极意：代谢活发

试炼攻略 本关的要点在于熟悉**オシュトル**的“攻刃の型”。先对2号木桩发动“斗扇击波”第三段派生，进入“攻刃の型”，再击破剩下的木桩。

STAGE 20 クオン特別训练 壹！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	クオン
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于熟悉**クオン**的“四神变转”。首先利用**キリポン**壹号发动“夜啼鸟”，将自身转换为水属性；接下来对第一个木桩发动“十姊妹”，转换为风属性；然后对第二个木桩发动“翡翠”将其击破；最后在前往最后一根木桩的途中对自身发动“鶺鸟”，转换为土属性，再将其击破。

STAGE 21 クオン特別训练 贰！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	クオン
完成关卡特典	秘传：物理回避改

试炼攻略 本关的要点在于熟悉**クオン**的“鶺鸟”三段派生直接气力全开的效果。二动后直接发动“十姊妹”派生必杀技击破木桩即可。

STAGE 22 ルルティエ特別训练 壹！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ルルティエ
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于熟悉**ルルティエ**的新增特性“威吓”减少气力，以及“怪鸟の嘶り”减少速度。首先对第一个木桩发动“乙女椿”的二段派生，让**ルルティエ**进入气力全开状态。此时再动的**ルルティエ**发动“威吓”，第一个木桩就不会进入气力全开状态了。原地“乙女椿”三段派生将其击破，然后走到剩余三个木桩中央同时降低它们的速度，再发动“百合根”攻击右侧木桩，破坏上方木桩。最后再以“乙女椿”攻击体力较高的木桩即可过关。



STAGE 23 ルルティエ特別训练 贰！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ルルティエ
完成关卡特典	极意：登攀の心得

试炼攻略 本关的要点在于熟悉**ルルティエ**的新增连击“花神乐”的提升移动性能。首先原地“花神乐”二段派生，进入气力全开状态，然后冲到剑兵面前；下回合发动“百合根”派生出必杀，击退剑兵解除ZOC的同时击破两个木桩，然后移动到最后一根木桩的正前方。最后击破木桩即可。

STAGE 24 ウルウル・サラァナ特別训练 壹！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ウルウル・サラァナ
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于熟悉**ウルウル・サラァナ**的连击“烈火双霸斩”带来的“咒い”状态效果，以及召唤兽**モスモス**的用途。首先往士兵的方向前进，在极限距离用“双影无双”击破第一个木桩，进入气力全开状态再动。接下来退回平台右上角（重要），然后对士兵发动“烈火双霸斩”，让其陷入“咒い”状态。承受士兵攻击后，即可召唤出**モスモス**。最后让**モスモス**移动到木桩所在的平台，再对其发动“烈火双霸斩”，即可波及到旁边的木桩并击破。

STAGE 25 ウルウル・サラァナ特別训练 贰！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ウルウル・サラァナ、オシュトル
完成关卡特典	秘传：术法回避

试炼攻略 本关的要点在于熟悉**ウルウル・サラァナ**的连击“双影无双”带来的“夜阴の帐”效果，以及召唤兽**モスモス**带来的暗属性活性化效果。首先前进至左上方距离剑兵一格的位置，用“双影无双”派生第五段，发动“夜阴の帐”并召唤出**モスモス**。由于“夜阴の帐”的效果，敌人会优先狙击攻击范围内的其他单位。接下来让**モスモス**移动至正对最前端木桩的位置，双子紧随其后，并对**モスモス**发动“双舞击翔破”击破全部木桩。

STAGE 26 ノスリ特別训练 壹！

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ノスリ
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于熟悉**ノスリ**的连击“落叶归根”的高低差对应性能。首先对1号木桩发动“落叶归根”；接下来用“波乱烈风”击破当前1号木桩；然后移动到右上方木桩的旁

边，以“疾风怒涛”将其击破，此时ノスリ正好发动气力全开；最后移动到左上木桩的上方，对着下面的木桩发动“波乱烈风”并直接派生出必杀技，利用其贯穿性能，击破所有木桩过关。

STAGE 27 ノスリ特别训练 贰!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ノスリ
完成关卡特典	极意：会心の心得 贰

试炼攻略 本关的要点在于熟悉ノスリ的连击“落叶归根”和“疾风怒涛”的性能。首先移动至剑兵的旁边，对右侧的1号木桩发动“落叶归根”将其击破，同时逃离剑兵的ZOC。接下来面对弓兵的攻击不要发动炼技，这样就可以残血发动特性“死中求活”和“穷死觉醒”，配合气力全开大幅提升攻击力。然后移动至左侧当前1号木桩的右边，发动“疾风怒涛”的三段派生将其击破。最后面对1～3号木桩，从左侧发动“波乱烈风”派生必杀技，一次性全部击破。

STAGE 28 オウギ特别训练 壹!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	オウギ
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于确认敌人的行动范围和攻击范围。第一次行动让オウギ只移动5格后待机，用“圆环”防住枪兵的攻击，第二次行动就可以直接击破木桩。

STAGE 29 オウギ特别训练 贰!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	オウギ
完成关卡特典	极意：俊敏の心得

试炼攻略 本关的要点在于熟悉オウギ的特性“暗讨ち”增加伤害和异常状态成功率的效果。首先对2号木桩发动“紫电一闪”的四段派生，击破两个木桩的同时进入气力全开状态。接下来绕到弓兵的背后，发动“云蒸龙变”打一轮。最后再次绕到弓兵背后，再来一次“云蒸龙变”结束战斗。

STAGE 30 ネコネ特别训练 壹!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ネコネ
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于活用“攻防一体の构え”来提升气力。开场ネコネ给自己发动“清月”二段派生解除异常状态，然后移动至最左上角，往右侧发动“夕星”击破第一个木桩；キリポン壹号往右上角移动，把剑兵引诱过去。接下来ネコネ对キリポン壹号发动“白虹”二段派生，提升防御力并回血，然后前进至左上角，用“夕星”击破第二个木桩；面对弓兵的攻击发动炼技，召唤出キリポン贰号，就能挡住敌人的剑兵移动。最后前冲至尽头，用“夕星”攻击最后一个木桩两次即可过关。

STAGE 31 ネコネ特别训练 贰!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ネコネ、オシュトル
完成关卡特典	极意：精神一到法

试炼攻略 本关的要点在于活用连击“白虹”来给其他单位提升气力，以及利用“矮星”来增加伤害和施加“诅咒”状态。开场ネコネ对オシュトル发动“白虹”三段派生，使其进入气力全开状态，然后移动至最远，往右侧发动“矮星”攻击第一个木桩，接下来オシュトル直接将其击破。第二次行动时往前方移动，然后用“矮星”攻击第二个木桩，完毕之后对自己施加“清月”，派生出第二段“不动之阵”，接下来面对敌人的攻击成功发动炼技就能活下来。最后连续两次攻击击破木桩。

STAGE 32 キウル特别训练 壹!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	キウル
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于活用“伏龙梅”的两种效果。第一次行动让キウル用“伏龙梅”二段派生攻击敌人，造成减速效果，然后自己前进。接下来原地“伏龙梅”第一段攻击，以固定伤害击破木桩。

STAGE 33 キウル特别训练 贰!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	キウル
完成关卡特典	极意：疾风迅雷

试炼攻略 本关的要点在于活用“不动连击の构え”的原地二动效果，以及连击“破竹”的减速效果。第一次行动先让キウル对自己使用“松笠”二段派生解除“诅咒”状体，然后以“伏龙梅”第一段攻击击破左下角木桩。第二次行动原地“破竹”四段派生攻击右下角靠左的木桩，可以击破右下角的前两个木桩，再用“伏龙梅”第一段攻击击破左上角的木桩。第三次行动先原地“破竹”三段派生击破右侧的木桩，再以“伏龙梅”第一段攻击击破右下角最后一个木桩，此时进入气力全开状态。再动后移动至最左上角，以“破竹”派生必杀技击破左上角三个木桩即可过关。



STAGE 34 アトゥイ特别训练 壹!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	アトゥイ
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于活用アトゥイ的特性“战阵昂扬”的再动效果。第一次行动让アトゥイ对1号木桩发动“勇鱼”，击破三个木桩；再动后对当前1号木桩发动“勇鱼”的第三段派生，击破两个木桩并进入气力全开状态；最后击破剩下的木桩。注意全程都必须触发会心一击，否则气力会不够。



STAGE 35 アトゥイ特别训练 贰!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	アトゥイ
完成关卡特典	极意：会心の心得

试炼攻略 本关的要点在于活用アトゥイ的连击“真旗鱼”的降攻降体力效果。第一次行动让アトゥイ对1号木桩发动“真旗鱼”三段派生，进入气力全开状态，然后移动至1号木桩左侧，发动“真旗鱼”并派生必杀技，直接击破两个木桩。最后移动至剑兵面前一格，利用其攻击发动反击，击破全部木桩。

STAGE 36 アンジュ特别训练 壹!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	アンジュ
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于活用アンジュ的炼技“虎血燃烧”的气力增加效果。第一次行动让アンジュ走到尽头，然后对弓兵的攻击发动两次炼技，达到气力全开状态。第二次行动走到剑兵邻接格子，对右侧木桩发动“青天霹雳”并派生必杀技将其全部击破。接下来面对剑兵的攻击，发动两次以上炼技，然后反击击破剑兵旁边的木桩即可过关。

STAGE 37 アンジュ特别训练 贰!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	アンジュ
完成关卡特典	极意：穷死觉醒 贰

试炼攻略 本关的要点在于活用アンジュ的连击“轰天打破”和“天下布武”的反动伤害来提升自己的攻击力。第一次行动让アンジュ移动至剑兵的右侧，对其发动“天下布武”三段派生，将第一个木桩击破。然后原地发动“轰天打破”第一段派生，使自己进入气力全开状态。最后来到剩下的木桩前，发动“轰天打破”击破全部木桩。虽然アンジュ自己也会因反动伤害而被击破，但随后会因为特性“虎死天生”而复活。

STAGE 38 ヤクトワルト特别训练 壹!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ヤクトワルト、シノノン
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于用“影松叶”派生出拔刀构，然后以大范围反击来击破木桩。第一次行动让ヤクトワルト前往正面剑兵面前，利用“影松叶”攻击剑兵，顺势击破背后的木桩，并派生出拔刀构。接下来シノノン随便移动也无所谓（来卖萌的）。在两次反击解决两个木桩后，轮到ヤクトワルト行动，前往当前1号木桩的邻接位置，利用“影松叶”将其击破并派生出拔刀构。此时气力全开再动，前往右上角枪兵正前方，派生拔刀构后等待其攻击，然后靠反击击破剩下两个木桩。



STAGE 39 ヤクトワルト特别训练 贰!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ヤクトワルト
完成关卡特典	极意：持久の心得 贰

试炼攻略 本关的要点在于用“烈风”和“疾风”两种拔刀构的区别应用。首先移动至1号木桩的右侧，“月夜鹤”三段派生击破两个木桩。接下来移动至剑兵的左侧，“月夜鹤”三段派生进入“疾风”，再依靠反击提升气力。第三次行动时靠近桥上的木桩，“影松叶”三段派生击破它并进入气力全开状态。再动后以“月夜鹤”三段派生击破木桩并进入“疾风”。回避弓兵的攻击后，最后以“影松叶”三段派生攻击最前方木桩，进入“烈风”，然后靠反击派生必杀技击破全部木桩过关。

STAGE 40 ムネチカ特别训练 壹!

胜利条件	经过一定回合数
败北条件	我方被击破
出击单位	ムネチカ、アンジュ、キウル
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于熟悉ムネチカ的“斗志の瞳 贰”停止两个单位移动的特性，以及连击“泰山”的“挑发”效果。首先移动至两个枪兵的左上角，用“碎槌”随便攻击一个人，并阻止两个枪兵前进追击アンジュ，炼技要全部成功以蓄积气力；接下来移动至キウル邻接格，用“泰山”攻击骑兵，然后用炼技“连带防御 叁”将攻击防住就会进入气力全开状态。最后移动至当前1号骑兵左下格子，用必杀技攻击骑兵降低其移动，即可过关。

STAGE 41 ムネチカ特别训练 贰!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	ムネチカ
完成关卡特典	极意：护身呼吸法 贰

试炼攻略 本关的要点在于熟悉ムネチカ的“河山带砺”的回复、提升体力和防御的效果，以及连击“碎鎚”的解除强化效果。第一次行动时，先对两边的枪兵各自发动一次“碎鎚”三段派生，解除两人的加速效果，同时自己进入气力全开状态。再动后原地两次“河山带砺”加防回血，然后发动全部炼技抗下敌人的一系列攻击。第二次行动时，移动到木桩前面一格，用连击“碎鎚”三段派生解除木桩的防御强化效果。接下来发动全部炼技支撑到第三次行动，两套“碎鎚”连击并派生必杀技即可将木桩击破。

STAGE 42 フミルイル特别训练 壹!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ
出击单位	フミルイル、オシュトル、キウル
完成关卡特典	–

试炼攻略 本关的要点在于熟悉フミルイル的连击特性。首先フミルイル在原地发动“水果”攻击骑兵，然后移动到左侧水中的圆木上。受到攻击的骑兵移动降低，无法攻击到オシュトル。オシュトル直接击破右上角的木桩。接下来キウル移动到距离フミルイル斜方向3格的位置待机。フミルイル对キウル发动“百华蜜”，之后移动到上方的栈桥上。キウル行动顺序大幅提前，直接击破左边的木桩。最后フミルイル移动到最后一个木桩旁边将其击破。

STAGE 43 フミルイル特别训练 贰!

胜利条件	在カカシ行动前将其击破
败北条件	未能击破カカシ或我方单位被击破
出击单位	フミルイル、オシュトル
完成关卡特典	极意：自然融合

试炼攻略 本关的要点在于熟悉フミルイル的连击“百华蜜”在再动赋予效果与“攻防一体の构え”的配合。首先让フミルイル对オシュトル发动“百华蜜”再动，自己再移动到2号木桩前，发动连击“蜜月”击破两个木桩；オシュトル移动到フミルイル的左侧邻接格，在触发其特性“士气高潮”的前提下对她发动“苏生扇舞”，フミルイル再通过“返礼”二段派生加气并召唤出小狐狸シュマリ。接下来シュマリ对フミルイル发动“采气”，フミルイル再通过“返礼”二段派生达到气力全开状态，シュマリ之后移动到左侧高台上待机。再动的フミルイル分别对オシュトル发动“百华蜜”，以及对右上角的木桩发动“水果”将其击破，然后自身移动至最左上角。再动的オシュトル也跳上左侧高台，站在フミルイル的左上方邻接格待机。敌骑兵行动时会找不到攻击目标，而获得特性“士气高潮”加成的オシュトル能够抢在木桩之前行动，直接移动到当前1号木桩旁边将其击破。最后フミルイル移动到左上角木桩旁，以必杀技直接击破剩下的三个木桩过关。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	57	铜杯	50	银杯	4	金杯	2	白金	1

1.完成主线流程全部关卡。
2.完成梦幻演武全部关卡。
3.补齐剩下的奖杯。

白金难度	4/10
白金所需时间	30 ~ 50 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

うたわれるもの（白金）
取得条件： 获得其他所有奖杯

始めるもの（铜杯）
取得条件： 主线流程奖杯

追われるもの（铜杯）
取得条件： 主线流程奖杯

焚き付けるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

残されるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

忍び寄るもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

迎えるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

驰せ参じるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

恋するもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

荒ぶるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

狼狈えるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

溺れるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

清めるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

攻め寄せるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

焦がれるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

案じるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

狂えるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

堪えるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

变じるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

诛するもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

治めるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

拗れるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

求めるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

待ち伏せるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

崇めるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

秽されるもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

团结するもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

解放するもの 铜杯
取得条件：主线流程奖杯

冻えるもの 铜杯
取得条件：梦幻演武EX关卡1过关

けももの 铜杯
取得条件：梦幻演武EX关卡2过关

过ちを犯すもの 铜杯
取得条件：梦幻演武EX关卡3过关

ひとりでできたもの 铜杯
取得条件：梦幻演武EX关卡4过关

访れるもの 铜杯
取得条件：梦幻演武EX关卡5过关

二人の白皇 银杯
取得条件：完成全部主线流程

连击の嗜み 铜杯
取得条件：成功施展连击

炼技の嗜み 铜杯
取得条件：成功发动炼技

必杀の心得 铜杯
取得条件：成功发动必杀技

友情の技 铜杯
取得条件：成功发动协击

协奏の舞 铜杯
取得条件：成功发动协击必杀技

会心の技あり 铜杯
取得条件：成功触发会心一击

达人の技 铜杯
取得条件：成功触发会心一击200次

こんなものかな? 铜杯
取得条件：对一个敌单位一次造成500点以上伤害

やりすぎちゃったかな? 铜杯
取得条件：对一个敌单位一次造成1000点以上伤害

や、やりすぎちゃったかな…? 银杯
取得条件：对一个敌单位一次造成5000点以上伤害
奖杯说明：培养到一定程度的高攻击力单位发动协击必杀技不难打出这个伤害。

いつも一绪なのです! 铜杯
取得条件：召唤式鬼100次

战の记忆 铜杯
取得条件：进入过战斗回想

胜手知ったる友の技 铜杯
取得条件：“红白试合”胜利20次
奖杯说明：从获取难易度和速度上来看，刚开启“红白试合”系统时立刻完成这个奖杯是最快的，因为所有的单位都不太强，不会给玩家造成太大压力。但若是一周目要挑战全部“梦幻演武”关卡的话，推荐等到主线通关后再来进行，这样每场战斗后获得的胜利BP会比较多，对于强化角色很有帮助。红白试合的场地是随机的，遇到比较恶心的场地可以直接选择“再挑战”来切换。

试练への挑战 铜杯
取得条件：完成1次“ムネチカの试练”

梦见心地 铜杯
取得条件：进入“梦幻演武”模式

梦の果て 金杯
取得条件：完成“梦幻演武”全部关卡

必杀百景 银杯
取得条件：发动过所有主要角色的必杀技
奖杯说明：主要角色为所有持有协击必杀技的角色，不包括**ミカヅチ**、**イタク**和两名DLC角色。注意发动必杀技后如果利用卷回功能倒退至发动之前，则不会计算在内。

协必百景 银杯
取得条件：发动过所有主要角色的协击必杀技
奖杯说明：同样注意发动后如果利用卷回功能倒退至发动之前，则不会计算在内。

蒐集ここに极まれり 金杯
取得条件：获得全部战利品
奖杯说明：本作最耗时的奖杯。因为部分战利品是过关后几率掉落，特别是很耗时的关卡，如果死活不出也没办法，只能耐着性子刷。一定要刷到关卡战利品信息中没有？？？标识才能获得这个奖杯。

追忆の时 铜杯
取得条件：获得所有CG插图
奖杯说明：主线流程通关后进入“画像鉴赏”模式即可获得。

万感の音 铜杯
取得条件：获得所有BGM
奖杯说明：主线流程通关后进入“音乐鉴赏”模式即可获得。

殿学士への道 铜杯
取得条件：查看用语辞典的100条项目
奖杯说明：随便点开一个，一路R键刷过去就可以了。

万叶の呟き 铜杯
取得条件：观看战场对话500句
奖杯说明：将单位放置在战场上时会出现在画面上的对话。一般来说正常通关流程中就可以获得。

文 苍穹 美编 咕噜



3DS	世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头	Atlus
世界树の迷宫Ⅴ 长き神话の果て	日版	1人
2016年8月4日	对应邂逅通信	6998日元
RPG	角色扮演	本文对应游戏版本：1.1

在经历了两作《新·世界树》的尝试后，系列正统续作终于发售，与4代也相隔了整整4年。本作引入了种族、异名等全新概念，自创角色系统也大幅扩充，核心的“主视角迷宫RPG”玩法则依旧保持了一贯的高素质和高难度，让喜爱本系列的玩家自虐其中、无法自拔。下面就为各位带来5代的详尽攻略。

系统详解

基本操作

按键	功能	
	迷宫	战斗
滑杆	移动视角/下屏地图	—
十字键↑/↓	前进/后退	移动光标
十字键←/→	左转身/右转身	移动光标
L	向左平移	开启/关闭自动战斗
R	向右平移	调出怪物图鉴
A	确定/调查/对话	确定
B	取消/（按住）改变移动速度	取消
X	地图切换局部/全体	地图切换局部/全体
Y	调出队伍菜单/（队伍菜单界面）调出系统选项菜单	查看我方强化/弱化情报
Start	（队伍菜单界面）中断存档	调出系统选项菜单

注：对话时按L/R键可以隐去对话框，按住Y键则能快速跳过对话。

设施功能

“七丘之都”艾依欧利斯（アイオリスの街）是本作的根据地，这里有功能丰富的设施，后文会逐一详细介绍。各设施有通用的对话（TALK）和退出（EXIT）指令，前者在一般情况下用处不大，后者顾名思义就是离开设施（连点两次B键亦可实现），不再列举说明了。每当玩家从迷宫中返回时，如果达成了主线任务、支线委托的相关条件，或是利用邂逅通信获得其他玩家的公会卡片时，本界面右下角都会出现“!”号和字幕提示。



旅店（INN）



宿泊（REST）：回满全员的HP和TP，所需费用根据队伍中当前的最高等级而定。“一泊**する**”为次日AM7点起床，“夜**まで**休憩**する**”则为当日PM7点起床，除了回复外亦可用来调整出发时间。如果在设定中开启了“自动存档（**オートセーブ**）”功能，宿泊时系统也会提示存档。注意本作中“石化”状态在战斗结束后就会直接解除，而“战斗不能”状态则在宿泊后自动恢复，因此旅店也就没有了以往的“治疗”选项。

寄存（STORAGE）：将持有的道具、装备品或素材寄存到旅店中，合计数量上限为99个。需要使用时再到这里取出。

各种设定（GUILD CARD）：

・公会卡管理（**ギルドカードの管理**）：编辑自己的公会卡，将自己的公会卡生成QR码，查看或删除已获得的他人公会卡。每当得到新的公会卡时，最上方会出现感叹号和字幕提示，选择并点击才能接收。

・QR码读取（**コードの読み込み**）：通过3DS的摄像头读取QR码，从而获得其他玩家的公会卡信息。

・邂逅通信设定（**すれちがい通信の设定**）：将本作登录到3DS允许邂逅通信的软件中。

存档（SAVE）：储存游戏进度，本作设有9个存档位，但只有第1个存档是存在游戏卡中的，其他都存在SD卡中。

饲养

在迷宫中完成特定事件后会获得动物，返回旅店时可以把它们寄放在这里委托店员饲养。“宿泊”的休息时间每经过72小时，饲养的动物就会给玩家带来不同的食材，具体参看表格。

饲养对象	获得阶层	提供食材
树海鸡	1F	タマゴ
エンペラーカブト	7F	ハチミツ
树海牛	8F	ミルク
树海鹅	10F	树海鱼/ガイコツ鱼

公会卡

公会卡是展示玩家游玩履历的重要标志，上面会记录队伍角色达到的最高等级、怪物图鉴和道具图鉴的完成度、总冒险天数、总怪物讨伐数、总移动步数、累计获得的金钱总数、锻冶装备的次数、发动联合技的次数、食用的食材总数。下方的11枚勋章则会随着玩家达成特定条件时获得，类似于“奖杯/成就”系统。编号7～11的勋章更是会随着完成度的提高自动更新变化，具体获得条件参见下页。



编号	勋章名称	获得条件
1	奇岩ノ山道	到达第二阶层
2	晦冥ノ墓所	到达第三阶层
3	虹霓ノ晶洞	到达第四阶层
4	圆环ノ原生林	到达第五阶层
5	赤方偏移ノ回廊	到达第六阶层
6	星食击破	在 ADVANCED 难度下击倒星食
7	初级お宝ハンタ－	宝箱回收率达到 10%
7	トレジャ－ゲッタ－	宝箱回收率达到 50%
7	トレジャ－ハンタ－	宝箱回收率达到 100%
8	アイオリスの便利屋	支线委托完成率达到 10%
8	アイオリスの用心棒	支线委托完成率达到 50%
8	クエストコンプリ－ト	支线委托完成率达到 100%
9	初级狩人	怪物图鉴登录率达到 10%
9	ベテラン狩人	怪物图鉴登录率达到 50%
9	世界树の狩人	怪物图鉴登录率达到 100%
10	收集家初心者	道具图鉴登录率达到 10%
10	博识の收集家	道具图鉴登录率达到 50%
10	世界树の收集家	道具图鉴登录率达到 100%
11	驱け出し测量士	绘制完成 1 层的迷宫地图
11	アイオリスの水先案内人	绘制完成 15 层的迷宫地图
11	世界树の地图职人	绘制完成 30 层的迷宫地图

此外，公会卡也是本作的通信要素，除了利用邂逅通信交换外，直接读取QR码同样可以获得其他玩家的公会卡。在浏览他人的公会卡时，按A键可以将已设定好的角色登录到自己的冒险者公会中，作为客串角色加入到自己的队伍。注意，客串角色的等级不能高于我方公会卡的最高等级（通关后该限制解除）。此外，客串角色也无法获得经验值、习得技能、改变或锻冶装备。

集市（SHOP）

购买（BUY）：购买武器、防具、饰品（アクセサリ）和道具（アイテム）。按L/R键可以切换下屏幕显示的角色，从而确定装备是否适用，以及数值的升降情况。

贩卖（SELL）：卖出收集到的素材，以及淘汰的装备或道具。“《世界树迷宫》系列”的一大特点是玩家需要先卖出相应的素材，商人的贩卖列表才会更新，当卖出的素材数量足够制成装备/道具后，才能花钱买入。一旦卖出的素材耗尽，相关装备或道具也会无法购入。

锻冶（FORGE）：消耗铸锭（インゴット）或已卖出的素材对武器进行强化，不仅能提升攻击力，还可以激活武器上附加的技能，强化等级最高为5。不再需要的5级锻冶武器可以通过回收（リサイクル）指令回炉，从而生成“断片”，每10个断片自动转换成1个相应的铸锭（インゴット）供以后强化使用。注意，不需要素材即可购入的初期武器以及部分稀有武器无法锻冶。



装备（EQUIP）：改变角色的装备，按L/R键可以切换角色，按X键则能在队伍成员和公会里的后备角色间切换。

装备技能

许多武器带有锻冶技能，但是有些初期是以灰色字体显示，表示此时并不可用。当玩家通过锻冶指令提升武器的强化等级后，技能激活变成黄色字体后方可使用，技能等级与强化等级成正比，等级越高效果越好。部分饰品同样带有技能，但是由于无法提升强化等级，故也就不能提高技能等级。在本作的60种装备技能中，有51种与职业技能完全不同，因此积极地强化武器、配合职业的特性同样是克敌制胜的关键因素。注意，这类技能一定要装备后才能在地图上或战斗中使用。

装备技能	可用装备	技能效果（效果备注）
アイススライサ－	[重炮] シザ－スカノン	对敌方一列发动远隔冰属性攻击
当て身	[刀] 烧甲罗の短刀	对敌方单体发动近接坏属性攻击，有一定几率附加眩晕状态
イナヅマショット	[重炮] オウム炮	对敌方单体发动带贯通效果的远隔雷属性攻击
炎刀乱刃	[刀] 山烧亡	对敌方一列发动近接斩 + 炎属性攻击
啮み碎き	[重炮] グスタフ	对敌方单体发动近接突属性攻击，有一定几率附加头封、腕封、脚封效果
我流苏生	[饰品] 奇迹の指轮	令我方单体从战斗不能状态恢复（HP 量固定为 1）
我流手当	[剑] 治疗ナイフ	回复我方单体的 HP
稀少个体率 UP	[镰] 芋虫の大镰	遇敌时遭遇稀少个体的几率上升
牙の槛	[镰] 双头の镰	有一定几率对敌方单体附加头封、腕封、脚封效果
休息	[拳甲] グリフバスタ－	回复自身的 HP
キングプレス	[拳甲] ポリュデウケス	对敌方全体发动近接坏属性攻击
经验のお土产	[饰品] 追忆の音贝	公会中待机的成员能获得战斗经验的 10%
结界障壁	[棺桶] 五〇〇六式巨石棺	本回合对我方全体的物理攻击伤害减轻
高速移动	[刀] 天羽－斩	我方全体的回避率上升
甲罗の守り・改	[拳甲] 手之内	自身的六大属性防御力上升
サンダ－ボルト	[杖] フィリアの权杖	对敌方全体发动随机 3 ~ 6 次远隔雷属性攻击，有一定几率附加眩晕状态
实地经验	[饰品] 锻炼の珠	探索时每移动 1 步获得经验值 1
シ－ルア－ムズ	[剑] ニアボル	有一定几率对敌方一列附加腕封效果
衰弱の燃息	[棺桶] ブラフマギリ	对敌方一列发动远隔炎属性攻击，并令其魔法防御力下降
脆弱の矢羽	[弓] インパルスアロ－	对敌方一列发动远隔突属性攻击，并令其六大属性防御力下降
石化打ち	[弓] ゴルゴンアロ－	对敌方单体发动远隔突属性攻击，有一定几率附加石化状态
歼灭の矢	[弓] 苍月の战弓	对敌方单体发动无视耐性的远隔突属性攻击
千里眼	[饰品] 见晴らし水晶	在地图上显示周围 3 格范围内的宝箱、捷径、楼梯、采集点和 FOE
力溜め	[刀] 烛台切	次回合造成的伤害上升

装备技能	可用装备	技能效果（效果备注）
血滑りの太刀	[刀] ソボロ	对敌方全体发动随机 4 ~ 6 次近接斩属性攻击，自身的物理攻击力上升
爪削ぎ	[刀] 唐柏	对敌方单体发动近接斩属性攻击，并令其六大属性攻击力下降
デッドパイル	[拳甲] ブラストパイル	对敌方单体发动近接突属性攻击，有一定几率附加即死状态
毒牙	[拳甲] クロウラ－ナックル	对敌方单体发动近接斩属性攻击，有一定几率附加毒状态（毒伤害根据使用者的等级提升）
热波	[杖] フェザ－スタッフ	对敌方单体发动远隔炎属性攻击
咒いの炎	[杖] カ－スセプタ－	对敌方一列发动远隔炎属性攻击，有一定几率附加诅咒状态
パインドクロ－	[剑] アンサラ－	对敌方一列发动近接斩属性攻击，有一定几率附加腕封效果
爆发	[镰] クレイドル	对敌方全体发动远隔炎属性攻击
パニックアサルト	[剑] ジョノ	对敌方单体发动近接坏属性攻击，有一定几率附加混乱状态
必中の一闪	[镰] 月镰	对敌方单体发动近接斩属性攻击
避雷指	[拳甲] プラズマフィスト	本回合对我方全体的雷属性攻击伤害减轻
不意打ち警戒	[弓] キリングショット	遇敌发生敌方偷袭的场合，有一定几率使其无效化
封除处置	[剑] シ－ルグリ－ブ [杖] シ－ルブレイク	解除我方单体的封印效果
复活の骑兵	[杖] キングスロッド	有一定几率令我方全体从战斗不能状态恢复
フラッシャ－	[饰品] 闪光のペンダント	本回合令追击中的 FOE 停止脚步
ブラッドエッジ	[镰] レブナントフォ	对敌方单体发动近接斩属性攻击，根据造成的伤害回复自身 HP
フリ－ズブレイク	[棺桶] 红甲の棺	本回合对我方全体的冰属性攻击伤害减轻
ヘヴィストライク	[杖] アサルトワディ	对敌方单体发动近接坏属性攻击
ヘルファイア	[弓] ファントムア－チ	对敌方全体发动远隔炎属性攻击
ベロ－ズカット	[剑] ベロ－ズブレイド	对敌方全体发动近接斩属性攻击
防炎拳	[拳甲] ミラ－ジフィスト	本回合对我方全体的炎属性攻击伤害减轻
步行 TP 回复	[重炮] 魔线炮	探索时每移动一定步数 TP 回复 1
捕食の针	[剑] バニア－ド	对敌方全体发动随机 4 ~ 6 次近接突属性攻击
ボルトスマッシュ	[杖] スコピオロッド	对敌方单体发动远隔雷属性攻击
魅惑のボディ	[弓] フェイルノ－ト	有一定几率对敌方全体附加混乱状态，并令其封印耐性下降
冷波	[剑] 冰蝙蝠の牙剑	对敌方单体发动远隔冰属性攻击
连击炮	[重炮] トロルハウザ－	对敌方全体发动随机 3 ~ 8 次远隔坏属性攻击
新たな强敌	[杖] アラ－トバクルス	直接引来敌人展开战斗，稀少个体的出现率上升，有一定几率发生连续战斗（与豪杰的同名技能效果相同）
忌火	[棺桶] カロ－ト	探索时每走 3 步 HP 回复一定值（与巫子的同名技能效果相同）
インタ－バル	[弓] デモンズア－チ	解除自身的封印、异常状态，次回合六大属性攻击力上升（与拳斗士的同名技能效果相同）
祈祷：镇守	[弓] 老木の弓	3 个回合内，我方全体的六大属性防御力上升（5 级增加为 4 回合，与巫子的同名技能效果相同）

装备技能	可用装备	技能效果（效果备注）
祈祷：讨灭	[镰]プレイングサイス	3个回合内，我方全体的六大属性攻击力上升（5级增加为4回合，与巫子的同名技能效果相同）
クリンチ	[棺桶]アイアンメイデン	有一定几率对自身和敌方单体附加头封、腕封、脚封效果（与拳斗士的同名技能效果相同）
纤弱の瘴气	[重炮]モルタ－	3个回合内，令敌方全体的六大属性攻击力下降（5级增加为4回合，与死神的同名技能效果相同）
マジッククリ－ク	[棺桶]レリクアリ－	3个回合内，自身消耗的TP按一定比例转移给随机同伴（5级增加为4回合，与魔术师的同名技能效果相同）
分灵	[棺桶]ル・セルクイユ	本回合处于强化状态的同伴按所造成的伤害一定比例回复各自的HP（与巫子的同名技能效果相同）

酒馆（BAR）

委托受领（QUEST）：受领支线委托，委托列表会随着玩家到达的树海阶层以及完成的事件自动更新。同时受领的委托不能超过5个。

委托报告（REPORT）：达成支线委托的条件后即可报告，获得装备、道具、金钱以及经验值作为报酬。

情报收集（BAR PEOPLE）：从形形色色的人那里打听关于树海迷宫的情报，客人会随着玩家到达的树海阶层自动更新，部分支线委托也要求先与特定的客人对话。一些怪物的特殊素材掉落条件需要花钱才能探听，此外还可以在此遇到贩卖食材的人。



冒险者公会（GUILD）

冒险者登录（ENTRY）：依次选择种族、职业、外形并输入名字，作成一名角色。本作的角色作成系统大幅强化，玩家可以自由设定发色（HAIR）、瞳色（EYES）、肤色（SKIN）和语音（VOICE）。注意，种族和外形一旦选定今后就无法更改。

冒险者管理（MANAGE）：对已作成的角色进行管理，具体包括以下项目。

・引退：30级以上方能选择，令该角色退伍，由新人顶替。新人的等级为引退角色的一半（最大30级），还会根据引退角色的等级获得额外的技能点和能力加成（具体参看表格）。

・休养：以等级下降2级为代价，让角色的技能点重置，异名也会取消，供玩家重新规划技能树并选择职业分支。

・转职：以等级下降5级为代价，让角色变更成其他职业。转职后角色的外形和能力数值不变，技能点重置，可以学习其他职业的技能。

・抹消：将一名角色彻底抹消。利用其他玩家的公会卡片登录到公会中的客串角色不能执行引退、休养、转职等指令，只能抹消。



▲在旅店利用QR码读取功能识别此QR码，可以让本作中客串参线的5位NPC也成为作成角色时的备选语音。

・名字变更：改变角色的名字，猎人的猎犬和飞鹰亦可变更名字。

・颜色变更：改变角色的发色、瞳色、肤色和语音。

・异名习得："二つ名"是本作的新系统，完成主线任务"傲慢の仔、ヒポグリフ"后开启。20级以上方能选择，令角色获得异名，即从职业的两种上级分支中选择其一。除了各项能力会得到额外加成外，还能获得5点技能点。不同异名的能力加成有所区别，能习得的技能也大相径庭。

引退等级	技能点	全能力
30～34	+4	+2
35～39	+4	+3
40～44	+5	+4
45～49	+5	+5
50～54	+6	+6
55～59	+6	+7
60～69	+7	+8
70～98	+8	+10
99	+10	+20

编成与替换（PARTY）：①编成队伍；②将已编成好的队伍登录在案；③读取已登录的队伍配置。

评议会（COUNCIL）

任务受领（MISSION）：受领主线任务。随着主线任务的不断完成，才能推动故事的发展，从而向更深层的迷宫进发。



任务报告（REPORT）：达成主线任务的条件后即可报告，获得金钱和经验值作为报酬。

图鉴登录（REGISTRY）：将完成的迷宫地图、发现的怪物、道具登录到图鉴上，根据登录的情况，能够获得一定的报酬（具体参看表格）。当玩家把迷宫、怪物图鉴、道具图鉴全部达成100%时，还能获得"アルカディアの王冠"的追加奖励。

地图层数	地图登录报酬
1层	山都の铜货 ×4
第一阶层	运のネックレス
第二阶层	ゼファ－リア银货 ×3
第三阶层	活力の腕轮
第四阶层	金钱25000
第五阶层	彗星の饰り
第六阶层	解剖用水溶液 ×3

怪物种类	怪物图鉴报酬
10种	ネクタル ×3
30种	ハマオ ×3
50种	ソ－マ ×3
80种	解剖用水溶液
124种	解剖用水溶液 ×3
道具种类	**道具图鉴报酬**
10种	铜インゴット
50种	铜インゴット ×3
100种	银インゴット ×2
150种	金インゴット
208种	金インゴット ×3

树海入口（GATE）

前往树海迷宫，主线共有五个阶层25层迷宫，通关后追加隐藏的第六阶层。当玩家将已绘制完成的迷宫地图在评议会进行登录后，出发时方可直接选择其下一层展开探索。注意本作并不能像《新・世界树》那样直接点击楼梯图标在迷宫的不同阶层间快速跳转，高难度下一定要常备"アリアドネの糸"以防万一（使用后瞬间返回城镇）。

迷宫要素

探索画面

在迷宫中探索时上屏画面以第一人称视角展现场景环境。左上角是当前的时间，游戏中采用24小时昼夜制，在迷宫中行走30步、时间经过1小时，战斗1回合所经过的时间与行走1步相等。当玩家使用了探索型技能或道具、比如一定时间内减轻地形伤害的"斥候の长靴"，时间下方就会追加对应的图标，图标开始闪烁表明效果即将解除。

右下角的警示灯由两部分组成，圆形的部分会随着玩家在迷宫中的移动从蓝色逐渐转变为红色，



颜色越偏红遇敌率越高，外围的一圈弧形槽也会直观地显示遇敌几率（如果颜色不发生变化或遇敌槽不再增长，就说明当前区域不会随机遇敌）；左侧以红色树叶表示玩家与FOE或BOSS之间的距离，3片树叶全部亮起时敌我相邻。

地图画面



▲点击右下角的双向箭头图标，能把更多功能图标拖动出来。

下屏幕显示的是迷宫地图，按X键在局部和整体两种大小中切换。玩家们可以亲手用触控笔绘制地图，或是在Option中把“AUTO MAP”一项调成“FULL”，将边界勾勒的工作也交由系统自动完成。不过各种图标还是得手动拖到地图上，本作的图标数量大幅增加，可通过“ICON EDIT”自行排列顺序，采集点、宝箱等图标还会根据利用与否发生动态变化，非常贴心。

除了绘制地图外，点击“AUTO”字样可以利用自动导航（**オートパイロット**）功能。选择箭头图标并在地图上拖动就可以迅速制定行进路线，点击下方的开始按钮后，队伍就会自动按照既定路线行进。

下面介绍地图的坐标规则，本文以（XY-x,y）的形式表示坐标——前面大写的XY为大范围的横纵坐标、即地图上方的数字和左侧的字母，比如图中玩家图标位于（3D）区域、楼梯图标位于（2D）区域；后面小写的xy为小范围的横纵坐标。仍然以本图为例，玩家的位置是（3D-1,2）、宝箱位于（3D-1,1），垂钓点则是（3C-2,2）。初玩本系列的玩家请尽快适应这种坐标形式。

FOE与BOSS

FOE全称为“Field on enemy”，即迷宫中的可见式敌人，实力往往比同阶层遇到的杂兵要强大得多。它们都着有各自的行动规律，比如有的只会沿固定路线移动，有的则会积极地追逐玩家。初到一个阶层时，队伍的实力往往无法与FOE正面抗衡，此时应该先仔细观察、摸清它们的规律，设法绕过FOE前往迷宫的更深层，等队伍强大后再回头挑战——这也是“《世界树迷宫》系列”的特色之一。

下屏地图上会以特殊图标显示FOE的活动情况，三角形表示FOE的面部朝向，白色表明其处在静止休息或眩晕状态，紫色表示其尚未发现玩家，红色代表其已看到玩家并进入警戒或追逐状态。FOE图标周围散发的斗气颜色表明其与玩家之间的实力对比，危险度按蓝、黄、红色逐级提升，特殊的紫色斗气表示此为BOSS级敌人。BOSS与FOE最大的区别在于基本不能绕过，必须击倒才能继续推动主线剧情发展。击倒的FOE和BOSS在一定天数后都会复活，供玩家反复刷取掉落的素材。



▲有时还可以利用迷宫中的各种要素或机关让FOE受创，趁它们虚弱的状态下再发起突袭。

素材收集

前文已经介绍过，商人贩卖的商品列表会根据玩家卖出的素材不断更新。因此如果想购买更高质量的装备或是实用道具，就需要积极刷取敌人身上的素材，或是在迷宫中的采集点进行收集。

采集点分为采取、伐采、采掘三大类，每天可以使用1次。每个采集点都有3种素材，稀有素材的获得率较低。习得“采取”、“伐采”、“采掘”、“树海采集术”技能的情况下，采集时就有机会获得追加素材，从而提升稀有素材的获得率。

怪物已掉落的素材会在图鉴中显示，如果是黄色字体，表明其为特殊素材，需要玩家在战斗中达成一定的条件，比如以特定属性的攻击击倒、或是让敌人处在异常状态时击倒才会掉落。这些特殊素材的掉落条件会在后文攻略中详细介绍。

食材料理

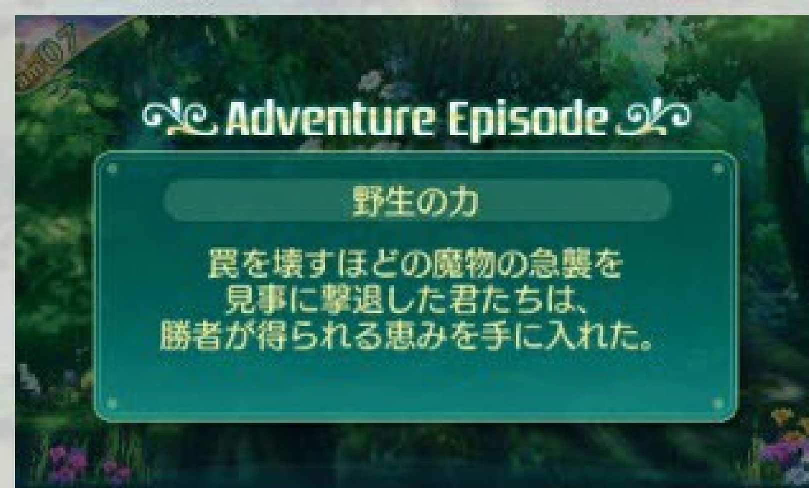
除了用于卖钱、锻冶武器的素材外，玩家还能获得各种食材，比如在食材点、垂钓点调查，或是触发迷宫中的事件。寄养在旅店中的动物会稳定地提供食材，在酒馆进行情报收集有时也能遇到贩卖食材的NPC。

直接使用基础食材虽然可以回复一定的HP或TP，但往往效果甚微。玩家需要在迷宫中找到篝火，用火烧熟或是以食材做出甜品（デザ-ト）和料理才能大幅提高回复效力。一些高级料理需要玩家在评议会触发特定对话、获得贵重品后才能开始制作，具体请参看表格。注意，食材仅能在移动时使用，为队伍探索迷宫提供持久的续航能力，但是战斗中无法使用，因此各种回复道具还是必不可少的。

贵重品	相关甜品/料理	触发对话条件
パンのレシピ	目玉焼きパン	在3F的（6F-3,3）完成ジェネッタ的事件
保存用の小瓶	果実の蜂蜜漬け	到达4F，并获得月リンゴ、树海ベリ-、树海ハチミツ中任意一种食材
特制フライパン	パンケ-キ	到达5F，并获得树海コムギ、タマゴ、树海ベリ-中任意一种食材
特制革袋	蜂蜜ヨ-グルト	到达8F，并获得ミルク、オリ-ブ、树海ハチミツ中任意一种食材
山都の土锅	山都のつみれ汁	到达11F，并获得ガイコツ鱼
评议会印の小锅	旅人のシチュ-	到达12F，并获得マンドラジヤガ

冒险插曲&事件

在探索迷宫的过程中还会触发各种事件，本作特别设置了一类冒险插曲（Adventure Episode），相比一般事件的区别在于，完成冒险插曲后全员都能获得额外的经验值奖励，因此建议玩家们积极地触发。需要注意的是，不少冒险插曲都设有前提条件，大多都与队伍是否习得特定的种族技能相关，诸如“树海探索术”、“魔力感知”等。建议玩家在触发前，先确认后文攻略列表中的前提条件是否满足，这样才便于获得最多的经验值奖励。



队伍菜单

道具（ITEM）：查看持有的道具、食材、贵重品，前两种能执行使用或丢弃操作。行囊中的道具和食材数量上限初期皆为60个，习得“整顿术”技能可以令道具上限+5。

技能（SKILL）：使用已习得的回复或探索型技能。

状态（STATUS）：查看角色当前的状态和装备。等级上限初期为70，完成特定支线委托后方能提升，最大99。

装备（EQUIP）：确认和改变角色的装备。4个装备栏分为武器和防具/饰品两大类，后三栏可在铠甲、头盔、盾牌、手甲、靴子和饰品中随意搭配，但同种类的只能装一个。

定制（CUSTOM）：进入技能树界面，消耗技能点数（SP）令角色习得新技能，按←/→键可在种族（Race）、基本（Basic）、大师（Master）三页技能间切换。通常情况下每名角色初期都有3点SP，此后每升1级获得1点，在公会习得异名时还能额外获得5点。

队伍（PARTY）：编成队伍的阵型，队中最多存在5名角色，分前、后两列站位，每列最多容纳3名角色。猎人召唤的飞鹰、猎犬，死灵术师召唤的死灵等不会占用角色的位置。

图鉴（BOOK）：查看玩家的各项记录，包括支线委托（クエスト）、主线任务（ミッション）、公会卡（ギルドカード）、怪物图鉴（モンスタ-图鉴）以及道具图鉴（アイテム图鉴）。

设定（OPTION）：按Y键调出，L/R键切换栏目，进行各项基本设定，其中难度一项仅在城镇中才可以更改。这里也可以直接返回标题

画面（タイトル画面に戻る）。

存档（SAVE）：在迷宫中探索时按Start键还可以进行中断存档，通过标题界面的Continue来读取。注意，中断存档一旦读取就会自动删除。

能力一览

能力	影响
HP	生命力，降为0时即为战斗不能状态
TP	技力，使用主动型技能都需要消耗
STR	腕力，影响物理属性攻击的威力
INT	智力，影响魔法属性攻击的威力
VIT	体力，影响物理属性防御力
WIS	智慧，影响魔法属性防御力、回复技能的回复量
AGI	敏捷，影响行动速度、回避率
LUC	幸运，影响回避率、附加封印和异常状态的成功率、逃跑成功率等
ATK	物理攻击力，由STR和装备武器的ATK共同决定
MAT	魔法攻击力，由INT和装备武器的MAT共同决定

能力	影响
DEF	物理防御力，由VIT和装备防具的DEF共同决定
MDF	魔法防御力，由WIS和装备防具的MDF共同决定



战斗系统

基本指令

“《世界树迷宫》系列”采用标准的回合制战斗，确定指令后，敌我双方根据行动速度和技能速度补正依次行动。在战斗中按L键，全队会自动使用武器展开通常攻击，直到分出胜负，再按一次L键解除。按R键则可调出怪物图鉴，已经击倒过1次的敌人能直接显示其HP和攻防资料，以及对各种属性、封印和异常状态的耐性情况，“◎＜○＜△＜×＜—”表示耐性由低到高。对于初次遭遇的敌人，可以用道具“解析グラス”或联合技“アナライズ”来显示其资料。

攻击（ATTACK）：用所装备的武器对敌人展开攻击，攻击属性和射程依武器而定。

技能（SKILL）：使用已习得的技能或装备上附带的技能，因部位遭到封印、TP不足等原因无法使用，或是尚未满足发动前提条件的技能以灰色字体表示。

防御（DEFENCE）：展开防守，



本回合受到的物理、魔法攻击伤害减轻，对中毒伤害也有效。而且防御状态下不容易被封印或附加异常状态。

道具（ITEM）：使用队伍当前持有的消耗型道具。

移动（MOVE）：随时改变角色的站位，无需消耗行动次数。

联合技（UNION）：联合槽攒满至100%时方可使用，发动已习得的联合技（具体后文详述）。

逃走（ESCAPE）：全员从当前战斗撤离，每名角色逃跑的几率是相互独立的，任意一人成功全队都能一起撤退。注意，BOSS战和部分事件中触发的战斗无法逃跑。

阵型站位&攻击范围

敌我双方的站位都有前列（FRONT）和后列（BACK）之分。我方每列最多容纳3人，前列的角色相对容易成为敌方的攻击目标，后列角色受到攻击的几率较低。战斗中可以根据战况灵活地用“移动”指令调整站位，一旦前列



角色全部被击倒，后列自动转变为前列。龙骑士设置的障碍、碉堡，死灵术师召唤的死灵，猎人召唤的飞鹰、猎犬都属于单独的“召唤列”，位于我方前列的正前方，同样最多容纳3个。

攻击根据武器或招式的射程分为“近接型”和“远隔型”——近接型攻击不能命中间隔两列的目标，即我方后列角色无法对敌方后列目标发动近接攻击，反之亦然，当近接攻击命中隔列的目标时，伤害会有所削减；远隔型攻击可以瞄准对方任意位置的目标，且不会因为站位而有威力上的削减。故利用此特性，将防御力较弱的职业、以及能进行远隔攻击的职业排在后列，可以有效地提高战场存活率。

除了射程外，攻击还可根据目标范围和命中效果分为以下几种类型。

单体型：攻击只锁定敌方单体。

扩散型：攻击在命中目标后，伤害会波及到其左右两侧的单位，扩散伤害会有所削减。

贯通型：能够同时攻击到前后两列位于一条直线上的目标，但近接型攻击对后列单位的贯通伤害会有所削减。

一列型：同时攻击前列或后列的全部目标，伤害基本均等。

全体型：以敌方全体为攻击目标。注意，在后列发动近接型全体攻击时，依旧无法命中敌方后列的单位。

随机型：以敌方一列或全体为范围、对随机目标展开攻击，当目标仅有一名敌人时往往能对它进行复数次攻击。

行动补正&攻击属性

我方角色在战斗中的行动速度除了受敏捷（AGI）的影响外，还会因身上装备的武器和防具受到一定程度的行动顺序补正，具体参看表格。此外，部分技能也对行动顺序有一定的影响。有时在战斗中还会遇到闪着金光的稀少个体，它们的行动速度极快，每回合都会发光提升攻击力，逃跑几率也很高。一旦成功击倒，就能获得5倍的经验值。

顺序影响	所用装备
行动加快（+10）	弓、靴子
行动加快少许（+5）	镰、棺桶、衣服、护手
行动无变化	剑、轻铠、头盔、饰品
行动减慢少许（−5）	刀、拳甲、杖、盾
行动减慢（−10）	重铠
行动大幅减慢（−15）	重炮

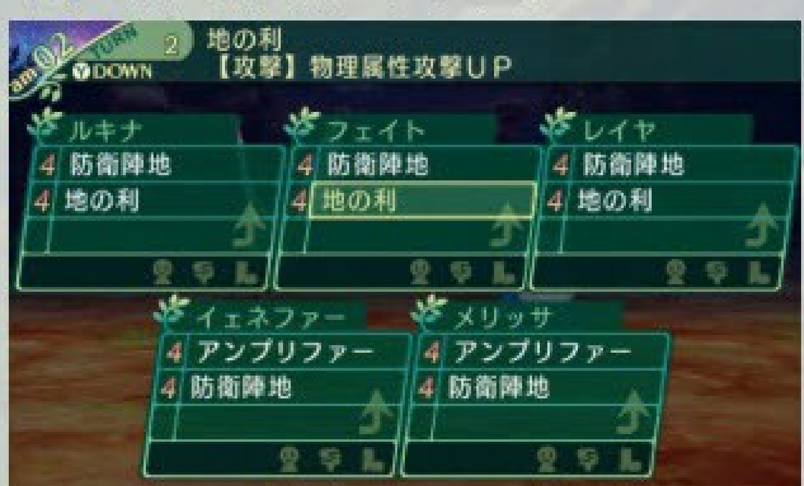
攻击属性可分为7类：斩、突、坏、炎、冰、雷以及特殊的“无”属性。前三种是物理属性，主要由武器决定，剑、刀、镰的通常攻击为斩属性，弓的通常攻击为突属性，重炮、拳甲、棺桶、杖的通常攻击为坏属性。但部分技能的属性会与武器有所不同，不能一概而论。在怪物图鉴中可查看击倒过的敌人对斩、突、坏、炎、冰、雷这6种属性的耐性情况，针对弱点攻击才能造成更多的伤害，部分特殊素材更是要求用指定属性的攻击击倒敌人才有机会掉落。

特殊效果&异常状态

战斗中敌我双方的状态经常会发生变化，主要包括强化、弱体、封印和异常状态这4种情况，合理利用改变状态的技能和道具才能缩小敌我间的实力差距，甚至是封住敌方的强力招式。在战斗中可以按Y键查看我方角色的状态栏，按R键查看敌人的状态。

对于同个单位，强化和弱体效果最多同时各有3种、封印效果最多同时存在3种、异常状态最多只能存在1种，不同状态的持续回合数相互独立。当强化/弱体效果超过3种时，新种类的效果会自动把剩余回合数最少的一种覆盖，在效果发动期间再次使用同种技能可以延长持续的回合数。同一种类的强化和弱体效果则会相互抵消，比如物理攻击力下降的技能可以消除敌方提升物理攻击力的状态。

大部分异常状态和封印效果随着战斗的进行有一定几率自动解除，战斗结束后也会全部消除（包括石化状态）。惟有陷入战斗不能状态的角色，需要依靠道具、技能或在旅店宿泊予以恢复。



热门攻略 攻略透解 世界树迷宫V 悠久神话的尽头

图标	封印/异常状态	效果
	石化	无法行动或回避，对物理攻击的耐性改变，受到的伤害减少（全员石化并不会 Game Over）
	诅咒	对敌方造成伤害时，自身也会受到反噬伤害，但击倒敌人时不会受损伤
	睡眠	无法行动或回避，受到的伤害增加，被攻击后就会醒来
	混乱	无法回避，不受控制胡乱行动，且有可能攻击己方同伴
	麻痹	有一定几率无法行动，无法行动的回合也不能回避
	毒	回合结束时受到伤害，伤害值受到使用者的等级和技能等级影响
	盲目	通常攻击和攻击技能的命中率下降，且无法回避
	战斗不能	HP 为 0 的状态，除复活以外的回复手段均对其无效
	眩晕	行动被强制中断，效果仅限该回合
	头封	INT 暂时下降，无法使用头部相关的技能
	腕封	STR 暂时下降，无法使用腕部相关的技能
	脚封	AGI 暂时下降，无法使用脚部相关的技能，且无法逃跑或回避

联合技

每名角色初期各掌握4种联合技，更多种类的技能需要消耗SP在种族技能页面中习得。当角色的联合槽（UNIONゲ－ジ）达到100%时，就可以在战斗中发动联合技。在选择具体技能后，还要挑选角色以满足所需的人数（参与发动的同伴联合槽无需为100%）。联合技必定为回合开始时最先发动，而且不会影响角色的行动，即发动联合技的角色还可以执行各自单独的行动。队伍每次进入迷宫探索时全员的联合槽都是100%的，具体的变化规则如下：

①战斗中执行除“逃走”以外的指令时，联合槽上升。

②同伴陷入战斗不能状态时，联合槽上升。

③取得战斗胜利时，联合槽上升。

④自身陷入战斗不能状态时，联合槽减半；

⑤参与发动联合技后，联合槽清零。



种族特性

本作的舞台阿尔卡迪亚（アルカディア）大陆上存在有4个种族，这也是系列首次引入种族的概念。不同种族的能力成长和初期可选的职业都有所差异，虽然可以通过在冒险者公会“转职”解除职业限制，但种族的能力成长倾向是不会改变的，而且各种族还有独特的种族技能和联合技。因此，选择合适的职业搭配种族是构成强力团队的先决条件。

人族（アースラン族）：HP和VIT成长出色，但TP和WIS成长较低，是能力平均的种族。可选职业——轻剑士（**フェンサー**）、龙骑士（**ドラグーン**）、拳斗士（**セスタス**）、死神（**リーパー**）。

精灵族（ルナリア族）：TP和INT成长出色，但HP和VIT成长较低，适合魔法相关的职业。可选职业——魔术师（**ウォーロック**）、死灵术师（**ネクロマンサー**）。

兽人族（セリアン族）：STR和AGI成长出色，但INT和WIS成长较低，擅长挥舞武器发起攻击。可选职业——猎人（**ハウンド**）、豪杰（**マスラオ**）。



矮人族（ブラニー族）：INT和WIS成长出色，但STR和LUC成长较低，适合作为回复和支援役。可选职业——药草师（**ハーバリスト**）、巫子/巫女（**シャーマン**）。

人族（アースラン族）

种族技

种族技能	解锁等级	技能效果（效果备注）
大地の恩宠	Lv1	在战斗中使用基本技能时，有30%的几率回复少量TP
フィッシング	Lv1	能在迷宫的垂钓点钓鱼
树海探索术	Lv1	探索周围时能发现异常或醒目之物，能在食材点收获，且AGI上升少许（上升量随角色的等级增加）
整顿术	Lv5	道具最大持有数+5（多人习得效果可叠加），且VIT上升少许（上升量随角色的等级增加）
树海采集术	Lv5	采取、伐采、采掘时有可能获得追加素材
饲育术	Lv5	能在迷宫的饲育事件中得到动物
体术	Lv10	头封、腕封、脚封耐性上升10%
セ－ビングパワ－	Lv10	石化、诅咒、睡眠、混乱、麻痹、毒、盲目耐性上升10%
重装マスタリ－	Lv10	斩、突、坏属性耐性上升5%
肉体强化	Lv15	STR、VIT上升少许（上升量随角色的等级增加）
走力锻炼	Lv15	AGI、LUC上升少许（上升量随角色的等级增加）
自学自习	Lv15	INT、WIS上升少许（上升量随角色的等级增加）
大地の宠爱	Lv20	在战斗中使用大师技能时，有30%的几率回复少量TP
解剖学	Lv20	敌方掉落素材的几率上升（多人习得效果可叠加），且INT上升少许（上升量随角色的等级增加）
グルメ	Lv20	食材对自身的HP、TP回复量翻倍

联合技

联合技能	解锁等级	技能效果（效果备注）
アナライズ	Lv1	[参与人数1]发挥观察眼，将敌方单体的情报暂时登录在怪物图鉴中
ダブルアタック	Lv1	[参与人数2]与同伴一起用所持武器对敌方单体发动2次连续攻击（距离超过射程者不会攻击）
全力逃走	Lv1	[参与人数3]高几率从战斗中逃走，并返回本层的入口
マジックヒ－ル	Lv1	[参与人数4]用魔力之光回复我方全体的TP少许
祝福の光	Lv1	[参与人数1]本回合结束时，回复我方全体的HP少许（同回合多次使用效果不重复）
简易苏生	Lv5	[参与人数2]令我方单体从战斗不能状态恢复
トライシ－ルド	Lv10	[参与人数3]本回合令敌方的3次攻击无效化
黑雾	Lv15	[参与人数4]本回合令敌方对封印、异常状态的耐性下降
不屈の斗志	Lv20	[参与人数5]本回合封印、异常状态无效化，受到致死伤害时有一定几率存活

精灵族（ルナリア族）

种族技

种族技能	解锁等级	技能效果（效果备注）
月の恩宠	Lv1	在战斗中使用基本技能时，有30%的几率回复少量TP
伐采	Lv1	伐采时有一定几率获得追加素材
魔力感知	Lv1	能发现周围被施与魔法之物，且INT上升少许（上升量随角色的等级增加）
解剖学	Lv20	敌方掉落素材的几率上升（多人习得效果可叠加），且INT上升少许（上升量随角色的等级增加）
ナイトビジョン	Lv5	能看穿黑暗，且攻击命中率上升3%
グルメ	Lv5	食材对自身的HP、TP回复量翻倍
魔力付与	Lv10	在战斗中使用攻击道具的伤害上升，且LUC上升少许（上升量随角色的等级增加）
セ－ビングパワ－	Lv10	石化、诅咒、睡眠、混乱、麻痹、毒、盲目耐性上升10%
无我の境界	Lv10	炎、冰、雷属性耐性上升5%
肉体强化	Lv15	STR、VIT上升少许（上升量随角色的等级增加）
走力锻炼	Lv15	AGI、LUC上升少许（上升量随角色的等级增加）
自学自习	Lv15	INT、WIS上升少许（上升量随角色的等级增加）
月の宠爱	Lv20	在战斗中使用大师技能时，有30%的几率回复少量TP
饲育术	Lv20	能在迷宫的饲育事件中得到动物
集中	Lv20	对自身附加的睡眠状态有一定几率无效化

联合技

联合技能	解锁等级	技能效果（效果备注）
アナライズ	Lv1	[参与人数1]发挥观察眼，将敌方单体的情报暂时登录在怪物图鉴中

联合技能	解锁等级	技能效果（效果备注）
ダブルアタック	Lv1	[参与人数2]与同伴一起用所持武器对敌方单体发动2次连续攻击（距离超过射程者不会攻击）
全力逃走	Lv1	[参与人数3]高几率从战斗中逃走，并返回本层的入口
マジックヒール	Lv1	[参与人数4]用魔力之光回复我方全体的TP少许
エンチャント	Lv1	[参与人数1]本回合我方全体的通常攻击追加炎、冰、雷属性
パラダイムシフト	Lv5	[参与人数2]将我方一人的封印、异常状态转移给敌方全体
カースマジック	Lv10	[参与人数3]本回合造成炎、冰、雷属性伤害时，有一定几率附加随机的异常状态
ドリブルマジック	Lv15	[参与人数4]对敌方全体发动远隔炎、冰、雷属性攻击
チェーンブラスト	Lv20	[参与人数5]对敌方全体发动远隔无属性攻击，有一定几率附加头封、腕封、脚封效果

联合技能	解锁等级	技能效果（效果备注）
气魄の楔	Lv5	[参与人数3]本回合造成斩、突、坏属性伤害时，有一定几率附加随机的封印效果
アタックヒール	Lv10	[参与人数3]本回合造成的伤害回复我方全体的HP
ドリブルアタック	Lv15	[参与人数4]用能破坏大地的冲击对敌方单体发动远隔斩、突、坏属性攻击
一齐攻击	Lv20	[参与人数5]与全体参加者一起用所持武器对敌方单体发动5次连续攻击，有一定几率附加眩晕状态

兽人族（セリアン族）

种族技

种族技能	解锁等级	技能效果（效果备注）
战尘の恩宠	Lv1	在战斗中使用基本技能时，有30%的几率回复少量TP
狩猎术	Lv1	能在迷宫获得可食用的野兽，且STR上升少许（上升量随角色的等级增加）
采掘	Lv1	采掘时有一定几率获得追加素材
轻业	Lv5	受到攻击时回避率上升3%
警戒	Lv5	先制攻击发生率上升3%（多人习得效果可叠加），且WIS上升少许（上升量随角色的等级增加）
力技	Lv5	能在迷宫搬运重物，且STR上升少许（上升量随角色的等级增加）
树海探索术	Lv10	探索周围时能发现异常或醒目之物，能在食材点收获，且AGI上升少许（上升量随角色的等级增加）
フィッシング	Lv10	能在迷宫的垂钓点钓鱼
心眼	Lv10	对自身附加的盲目状态有一定几率无效化，且AGI上升少许（上升量随角色的等级增加）
肉体强化	Lv15	STR、VIT上升少许（上升量随角色的等级增加）
走力锻炼	Lv15	AGI、LUC上升少许（上升量随角色的等级增加）
自学自习	Lv15	INT、WIS上升少许（上升量随角色的等级增加）
战尘の宠爱	Lv20	在战斗中使用大师技能时，有30%的几率回复少量TP
重装マスタリー	Lv20	斩、突、坏属性耐性上升5%
整顿术	Lv20	道具最大持有数+5（多人习得效果可叠加），且VIT上升少许（上升量随角色的等级增加）

联合技

联合技能	解锁等级	技能效果（效果备注）
アナライズ	Lv1	[参与人数1]发握观察眼，将敌方单体的情报暂时登录在怪物图鉴中
ダブルアタック	Lv1	[参与人数2]与同伴一起用所持武器对敌方单体发动2次连续攻击（距离超过射程者不会攻击）
全力逃走	Lv1	[参与人数3]高几率从战斗中逃走，并返回本层的入口
マジックヒール	Lv1	[参与人数4]用魔力之光回复我方全体的TP少许
大振り	Lv1	[参与人数1]使出全身力气用所持武器对敌方全体发动攻击

矮人族（ブラニー族）

种族技

种族技能	解锁等级	技能效果（效果备注）
风の恩宠	Lv1	在战斗中使用基本技能时，有30%的几率回复少量TP
采取	Lv1	采取时有一定几率获得追加素材
饲育术	Lv1	能在迷宫的饲育事件中得到动物
セービングパワー	Lv5	石化、诅咒、睡眠、混乱、麻痹、毒、盲目耐性上升10%
フィッシング	Lv5	能在迷宫的垂钓点钓鱼
药草学	Lv5	在战斗中使用回复道具的HP回复效果上升
整顿术	Lv10	道具最大持有数+5（多人习得效果可叠加），且VIT上升少许（上升量随角色的等级增加）
无我の境界	Lv10	炎、冰、雷属性耐性上升5%
轻业	Lv10	受到攻击时回避率上升3%
肉体强化	Lv15	STR、VIT上升少许（上升量随角色的等级增加）
走力锻炼	Lv15	AGI、LUC上升少许（上升量随角色的等级增加）
自学自习	Lv15	INT、WIS上升少许（上升量随角色的等级增加）
风の宠爱	Lv20	在战斗中使用大师技能时，有30%的几率回复少量TP
值切り	Lv20	集市出售的商品价格降低5%（多人习得效果不叠加），且WIS上升少许（上升量随角色的等级增加）
グルメ	Lv20	食材对自身的HP、TP回复量翻倍

联合技

联合技能	解锁等级	技能效果（效果备注）
アナライズ	Lv1	[参与人数1]发握观察眼，将敌方单体的情报暂时登录在怪物图鉴中
ダブルアタック	Lv1	[参与人数2]与同伴一起用所持武器对敌方单体发动2次连续攻击（距离超过射程者不会攻击）
全力逃走	Lv1	[参与人数3]高几率从战斗中逃走，并返回本层的入口
マジックヒール	Lv1	[参与人数4]用魔力之光回复我方全体的TP少许
守备の号令	Lv1	[参与人数2]本回合对我方全体的攻击伤害减轻（同回合多次使用效果不重复）
电光石火	Lv5	[参与人数3]本回合我方全体的行动速度上升
禁忌の法	Lv10	[参与人数3]敌我双方全体的强化、弱体效果延长1回合
ヒギエイアの杯	Lv15	[参与人数4]回复我方全体的HP，解除战斗不能、封印、异常状态
イージスの盾	Lv20	[参与人数5]本回合对我方全体的所有攻击无效化



职业介绍

本作共设置了10种职业，不存在隐藏职业或DLC职业，也没有3、4代时的“副职业”系统。不过5代新加入了“异名”的概念，可以理解为职业分支。在满足条件后，20级的角色可以通过选择异名的方式成为上级职业，每个基础职业各有2种上级分支，因此实际上本作的职业数量达到20种。在利用SP学习技能时，点击下屏幕的箭头图标可以查看每一级的效果，部分技能在升级后不仅仅是提升效力，还会延长持续时间、增加攻击次数等。后文在介绍职业特性的同时，也会推荐一些实用技能。注意文中的伤害倍率、异常状态成功率都是基础值，实战中的效果还要结合敌人的具体攻防值和耐性。职业间的组合搭配正是迷宫RPG最值得玩味之处。

轻剑士（フェンサー）



轻装上阵的剑士拥有一定的回避能力，擅长与同伴展开连携，是攻守兼备的平衡型职业。基础职业时主修“チェインファイア”等三属性追击技，可以有效地针对敌方弱点展开猛攻。注意每追击一次，再度追击的发生率就会有所下降。因此提升技能等级不仅仅是为了增加伤害，也是为了增加发动几率和同回合能够追击的最大次数。“チェインブ−スト”对于伤害的加成效果并不显著，且不会累加到次回合，升级的优先级较低。反倒是“ビジョンスラスト”1级就有50%的盲目成功率，伤害也不俗。低等级时“プレディクト”的回避加成效果不算明显，在面对强敌时尤为危险，“ウィンドカ−テン”相对稳妥一些，但是TP消耗太大。因此，基础职业的剑士还不适合替全队吸引火力。

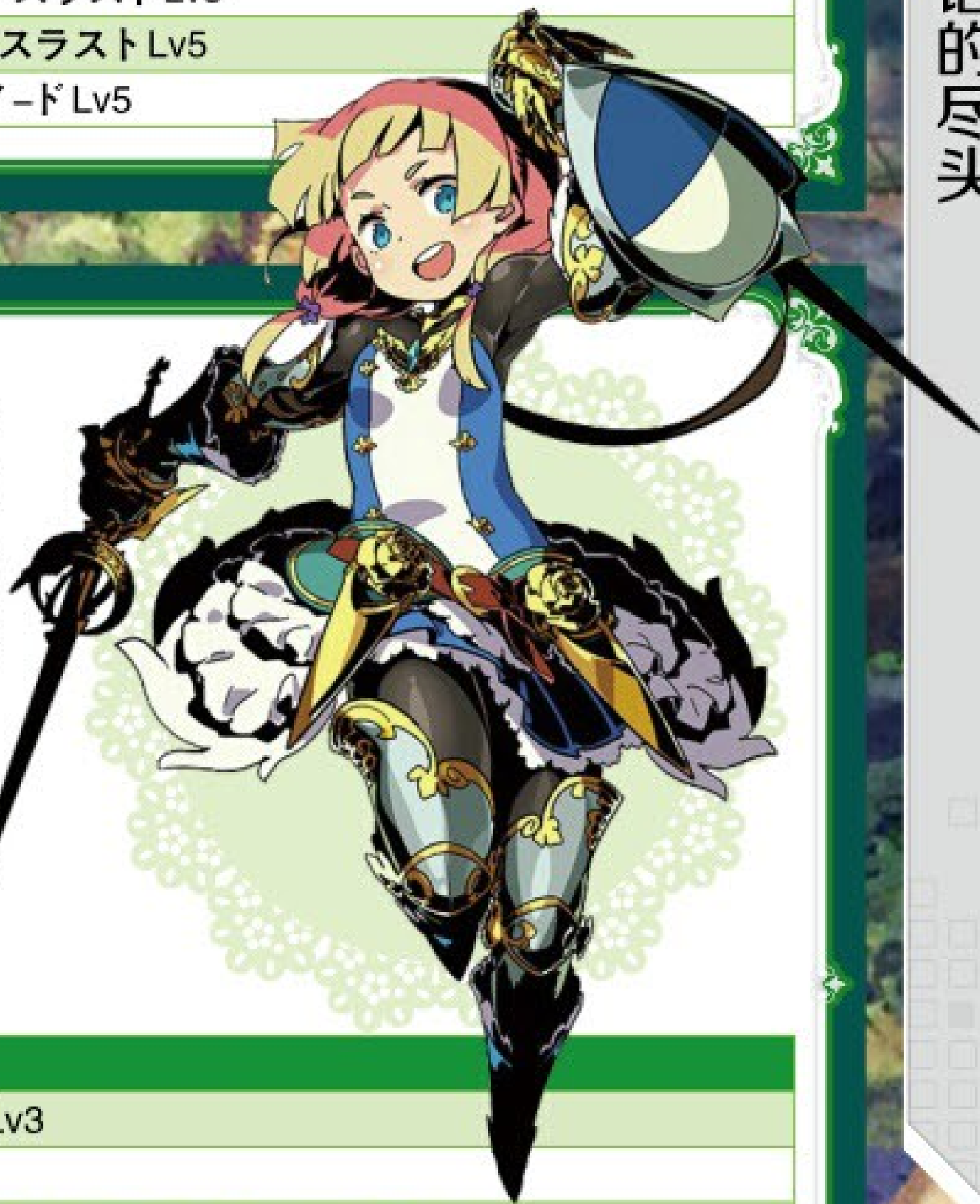
职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
突剑マスタリ−	装备剑时物理属性攻击力上升，通常攻击变为突属性	—
チェインファイア	本回合指定的敌方单体受到突或炎属性攻击时，对其发动突+炎属性追击（升级后最大追击次数增加）	—
チェインフリ−ズ	本回合指定的敌方单体受到突或冰属性攻击时，对其发动突+冰属性追击（升级后最大追击次数增加）	—
チェインショック	本回合指定的敌方单体受到突或雷属性攻击时，对其发动突+雷属性追击（升级后最大追击次数增加）	—
チェインブ−スト	发动追击技的次数越多，造成的伤害越大	チェインファイアLv2、チェインフリ−ズLv2、チェインショックLv2
チェインバ−スト	以追击技能击倒敌人时，用同属性对其他敌人发动攻击（升级后最大攻击次数增加）	チェインファイアLv2、チェインフリ−ズLv2、チェインショックLv2
プレディクト	本回合牺牲六大属性防御力，被攻击几率和回避率大幅上升	—
ウィンドカ−テン	1个回合内，我方一列能回避1次物理属性攻击（5级增加为2回合）	プレディクトLv3
ビジョンスラスト	对敌方单体发动近接突属性攻击，有一定几率附加盲目状态	—
シルフィ−ド	回避敌方的攻击时，有一定几率用所持武器展开反击（升级后最大反击次数增加）	—



幻影の剑士

HP、AGI、LUC的加成较高，进一步强化自身的回避率，真正能够承担起吸引火力的职责。基础职业的“シルフィ−ド”成为必修技能且建议升满，辅以“カウンタブ−スト”增加反击时的输出。“持たざる者”在卸掉除武器外的所有装备时才能最大程度的发挥效力，效果与风险并存。“シャ−プスラスト”可以在攻击的同时提升安全性，不过也建议把基础职业的“プレディクト”升至满级，回避率能一口气提升200%。这一切强化回避能力的布局都是为了以“リベンジスラスト”爆发伤害，系统会计算发招前剑士的回避次数，从而提升伤害倍率，出招后计数清零重新累积。10级时最多累积9次，每次提升250%，即最高能达到2250%，伤害非常吓人。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
レイオブライト	回避敌方攻击时，被攻击几率和六大属性防御力上升	—
持たざる者	装备栏的空位越多，回避率上升越多	—
幻惑の剑舞	3个回合内，令敌方一列的命中率下降（10级增加为5回合）	—
诱い込み	本回合回避敌方攻击时，同列同伴以各自所持的武器发动反击	幻惑の剑舞Lv3
アボイドアクセラ	回避敌方攻击时，自身的联合槽上升	幻惑の剑舞Lv3
先制カ−テン	战斗开始时，有一定几率自动对自身和同列同伴使用“ウィンドカ−テン”	ウィンドカ−テンLv3
ディバインガスト	本回合我方全体的回避率大幅上升	先制カ−テンLv3
シャ−プスラスト	对敌方单体发动近接突属性攻击，本回合自身的被攻击率和回避率上升	ビジョンスラストLv3
リベンジスラスト	对敌方单体发动近接突+雷属性攻击，使用前回避次数越多威力越大（升级后最大累计次数增加）	シャ−プスラストLv5
カウンタブ−スト	发动“シルフィ−ド”时的攻击次数增加	シルフィ−ドLv5



迅雷の剑士

TP、STR、VIT、WIS的加成较高，追击技能得到全面进化，能与同伴紧密无间地配合。多段攻击的“乱れ突き”比较看运气，想真正发挥本职业的威力，还是建议围绕追击技制定战术。基础职业的三种属性追击技建议全部升满，队中还要有魔术师或巫子这样的魔法属性职业。“チェインキラ−”的伤害是所有追击技中最大的，需配合擅长封印或异常状态的同伴才能发挥。“チェインオ−ル”在5级时能让最大追击次数增加到9次。“チェインダブル”的效果很诱人，不过满级才有40%的发动率。“レゾナンス”在发动前，系统会计算前一回合剑士的攻击次数，从而提升伤害倍率，10级时最多累积9次，每次提升150%，即最高爆发1450%的伤害输出。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
音速剑	通常攻击有一定几率发动突属性和斩属性的二连击	突剑マスタリ−Lv3
物理攻击ブ−スト	物理属性攻击力上升	—
チェインキラ−	本回合指定的敌方单体陷入眩晕、封印或异常状态时，对其发动追击	チェインブ−ストLv3、チェインバ−ストLv3
チェインオ−ル	次回合追击技能为指定敌方全体，且最大追击次数增加	チェインキラ−Lv5
チェインプラス	3个回合内，自身追击技能的追击几率和伤害值上升	チェインキラ−Lv5
チェインダブル	追击技能发动追击时，有一定几率再追击一次（不消耗最大追击次数）	チェインキラ−Lv5
シルフスクリ−ン	攻击命中时，本回合内六大属性防御力和回避率上升（命中次数增多效果可以叠加）	—
乱れ突き	对敌方一列发动随机1～4次近接突属性攻击（10级为2～5次）	ビジョンスラストLv3
レゾナンス	对敌方单体发动近接突属性攻击，前一回合自身的攻击次数越多，威力越大	乱れ突きLv5
素早さブ−スト	命中率、回避率、行动速度上升	—



龙骑士（ドラグーン）

标准的坦克型职业，所有防御技能都必须装备盾才能发动。与系列以往的不同之处在于使用的武器为重炮，因此即使配置在后列展开防线，远隔攻击威力也不会受到影响。基础职业的存在价值就是守护同伴，因此“ラインガード”和“マテリアルガード”都是优先学习的目标，满级时两者的伤害减轻率分别能达到50%和67%。“ヒーリングガード”则要配合“龙の咆哮”才能发挥效力。使用“バンカー”后设置的障碍会位于召唤列，其吸引攻击的几率极高，虽然只有10点HP，但受到的伤害值是固定的，等级越高越耐打，惟有面对擅长全体攻击的敌人时才会失去效力。“バラージウォール”只需升1级，是物美价廉的全体攻击招式，“ガンマウント”的伤害更高，想要在防御的间隙伺机反击推荐此招。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
盾マスタリー	装备盾时物理属性防御力上升	—
重炮マスタリー	装备重炮时物理属性攻击力上升	—
ラインガード	本回合对我方一列的物理属性攻击伤害减轻	—
マテリアルガード	本回合对我方全体的魔法属性攻击伤害减轻	—
ヒーリングガード	本回合对自身的物理属性攻击伤害减轻，受到伤害时回复自身HP	—
ガンマウント	维持前回合的防御技能效果，并对敌方单体发动远隔坏属性攻击	ラインガードLv2、マテリアルガードLv2、ヒーリングガードLv2
バラージウォール	对敌方全体发动远隔坏属性攻击，3个回合内令其物理属性攻击力下降（10级增加为5回合）	—
龙の咆哮	3个回合内，指定的我方单体被攻击几率和六大属性防御力上升（10级增加为5回合）	—
バンカー	设置障碍吸引敌方的攻击（障碍的HP固定为10，升级后被攻击几率上升，受到的伤害减轻）	—
防御阵地	3个回合内，我方全体的物理属性防御力上升，必须设置障碍才能发动（10级增加为5回合）	バンカーLv2

金刚の龙骑兵

HP、VIT、WIS、LUC的加成较高，防御技能进一步多样化，成为全队的守护神。“カウンターガード”有自动反击的优点，不过10级的伤害减轻率只有34%，想取代“ラインガード”不太现实。如果队伍中有彻底牺牲防御力的攻击手（如装备4把刀的豪杰），守护同伴的“ディバイドガード”就是不可或缺的技能。“フルガード”可以抵御物理或魔法攻击，满级伤害减轻率高达50%，在联合槽还不足以发动“イージスの盾”等时可以用来救场，而且利用“ガンマウント”还能实现连续发动。“シールドスロー”的满级伤害倍率为500%，是本职业威力最大的招式，不过命中率补正很低，必须限制敌方的回避后才能确实打中目标。“龙压”的发动率太低，不建议过于依赖。



职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
HPブースト	最大HP上升	—
リカバリーガード	本回合对我方一列的物理属性攻击伤害减轻，有一定几率解除封印效果	ガンマウントLv3
カウンターガード	本回合对我方一列的物理属性攻击伤害减轻，并用所持武器展开反击	ガンマウントLv3
ディバイドガード	本回合替我方单体抵御所有攻击（ガンマウント无法维持此效果）	ガンマウントLv3
フルガード	本回合对我方全体的所有攻击伤害减轻，使用后7个回合无法发动（10级减少为5回合）	リカバリーガードLv3、カウンターガードLv3、ディバイドガードLv3
ソウルガード	本回合对我方一列的物理属性攻击伤害减轻，有一定几率抵御致死伤害	リカバリーガードLv3、カウンターガードLv3、ディバイドガードLv3
シールドスロー	投掷盾牌，对敌方一列发动远隔斩属性攻击	—
先制咆哮	战斗开始时，有一定几率自动对自身使用“龙の咆哮”	龙の咆哮Lv3
龙压	有一定几率令对非同列同伴的伤害无效化	先制咆哮Lv3
先制バンカー	战斗开始时，有一定几率自动使用“バンカー”	防御阵地Lv3



炮火の龙骑兵

TP、STR、AGI的加成较高，能习得丰富的重炮技，成为队伍的一个全新火力点。基础职业的“重炮マスタリー”以及“物理攻击ブースト”都要升满。“カースカノン”和“ヒュプノカノン”满级时的伤害倍率皆为350%，异常状态成功率分别为80%和100%，不过由于本职业的行动速度较慢，不能先发制人也令其实用性打了折扣。“トーチカ”是“バンカー”的强化版，想要在战场立足并成功反击，还是得尽快提高等级，增强存活能力。“ガンリベンジ”会计算防御技能的发动数，10级时最多累积9次，每次提升17%，最高追加253%的伤害。“炮击准备”至少升1级，就能令伤害翻一倍。“バスターカノン”升至满级且在近距离命中的情况下（前列打前列），伤害高达1040%。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
ガンリベンジ	发动防御技能或设置的障碍遭到攻击时，下一次重炮技能的威力上升（升级后最大累计次数增加）	—
物理攻击ブースト	物理属性攻击力上升	—
TPブースト	最大TP上升	—
炮击准备	次回合使用重炮技能的攻击力、命中率、行动速度上升	TPブーストLv3
ラピッドカノン	回合开始时最先行动，对敌方单体发动远隔坏属性攻击	バラージウォールLv3
カースカノン	对敌方单体发动远隔坏属性攻击，有一定几率附加诅咒状态	バラージウォールLv3
ヒュプノカノン	对敌方单体发动远隔坏属性攻击，有一定几率附加睡眠状态	バラージウォールLv3
バスターカノン	次回合对敌方单体发动远隔坏+炎属性攻击，目标越近、威力越大	ラピッドカノンLv3、カースカノンLv3、ヒュプノカノンLv3
トーチカ	设置拥有反击能力的碉堡吸引敌方的攻击（碉堡的HP固定为10，升级后被攻击几率上升，反击攻击力上升，受到的伤害减轻）	防御阵地Lv3
ガンサポート	对自身的攻击伤害减轻或无效化时，有一定几率自动使用“トーチカ”	トーチカLv3

热门攻略

攻略透解

世界树迷宫V 悠久神话的尽头

拳斗士（セスタス）



以拼命锻炼的拳头作为武器的豪迈战士，擅长封印敌人的各个部位。由于封印效果在面对FOE和BOSS战时必不可少，因此“フリッカ—”、“ア—ムブレイク”和“リバ—ブロ—”都要学习，满级时伤害倍率225%，封印成功率50%。“ワンツ—”的伤害虽然不高，但可以引出前三招封印技，比如攻击没受到任何封印的敌人，就会依次追加“头封→腕封→脚封”技能，不过还是要提升等级才能确保追击率。10级的“粉骨碎身”能令伤害提升一倍，往往是物理型攻击手发起猛攻的前奏，但需消耗50%的HP，后续的回复也必须跟上。“雷神拳”由于自损的特性，一般只能在杂兵战中发挥作用，远不如10级“鬼人拳”270%的伤害倍率，而且后者的HP损失仅需5%，基本可以忽略。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
拳甲マスタリ—	装备拳甲时物理属性攻击力上升	—
物理攻击ブ—スト	物理属性攻击力上升	—
フリッカ—	对敌方单体发动近接坏属性攻击，有一定几率附加头封效果	—
ア—ムブレイク	对敌方单体发动近接坏属性攻击，有一定几率附加腕封效果	—
リバ—ブロ—	对敌方单体发动近接坏属性攻击，有一定几率附加脚封效果	—
ワンツ—	对敌方单体发动近接坏属性攻击，有一定几率对未处在封印状态的部位追加发动封印技能	フリッカ-Lv3、ア—ムブレイクLv3、リバ—ブロ-Lv3
血の暴走	自身的HP减少时有一定几率自动对敌方展开攻击	—
粉骨碎身	3个回合内，我方单体行动时消耗HP，物理属性攻击力上升（10级增加为5回合）	血の暴走Lv1
雷神拳	对敌方单体发动近接雷+坏属性攻击，未击倒目标时自身也会受到伤害	—
鬼人拳	消耗自身的HP，对敌方单体发动带扩散效果的近接坏属性攻击	雷神拳Lv2



连击の拳斗家

TP、AGI、LUC的加成较高，封印和异常状态的成功率进一步提升，还能对敌方单体展开连续攻击。为了确保封印成功率，“抑制攻击ブ—スト”一定要升满。“クロスカウンタ—”在满级时的单发威力和封印成功率高达600%和100%，但每回合只能发动1次。“コ—クスクリュ—”在满级时的伤害倍率和麻痹成功率分别为240%和60%。“インタ—バル”没有发招部位，建议至少学1级。本职业的伤害输出主要来自于连续攻击，而且与联合技“チエ—ンブラスト”、“黑雾”都有良好的连携性。对于处在“全封印+异常状态”的敌人，用“リ—ドブロ—”就可以攻击5次，10级时每一击伤害150%。次回合再紧接着发动10级的“ラッシュアウト”，5次攻击每一击伤害180%。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
ダブルパンチ	单发拳甲技能附加封印、异常状态失败时，有一定几率再次发动	—
抑制攻击ブ—スト	封印、异常状态成功率上升	—
コ—クスクリュ—	对敌方单体发动近接坏属性攻击，有一定几率附加麻痹状态	—
リ—ドブロ—	对敌方单体发动近接坏属性攻击，对处在封印、异常状态的目标会追加发动相应的技能（异常状态时固定追加“コ—クスクリュ—”）	ワンツ-Lv5、コ—クスクリュ-Lv2
素早さブ—スト	命中率、回避率、行动速度上升	—
ラッシュアウト	对敌方单体发动近接坏属性攻击，攻击次数与前一回合自身的攻击次数相同（前回合发动ラッシュアウト的攻击次数不算）	素早さブ—ストLv5
クロスカウンタ—	同列同伴受到物理属性攻击时，以近接坏属性攻击展开反击，有一定几率封印其攻击部位	粉骨碎身Lv5
インタ—バル	解除自身的封印、异常状态，次回合六大属性攻击力上升	—
ア—ムブロック	3个回合内，自身与同列同伴的封印、异常状态耐性上升（10级增加为5回合）	—
クリンチ	有一定几率对自身和敌方单体附加头封、腕封、脚封效果	インタ—バルLv3、ア—ムブロックLv3

冲击の拳士



HP、STR、VIT、WIS的加成较高，追加了锁定敌方一列和全体的范围型招式。“不屈”在10级时的发动条件为“HP不足50%”，伤害能提升150%。“大物杀し”满级的基础伤害倍率是150%，如果敌人的“当前HP/最大HP”比例大于我方，伤害能一口气提升到675%，非常可观。“鬼神拳”是“鬼人拳”的上级招式，威力更高，消耗的HP也更多。两招奥义的使用方式有所不同，“炼狱杀”发动时受到的伤害超出残余HP越多，次回合的攻击威力也越大；“天地破天”则是发动后回复的HP量越多，次回合的伤害越大。因此想要保持火力输出，就要让本职业维持在低HP状态，必须与同伴相互配合。“黄泉返し”的风险性很高，不过可以事先用毒沼地形让我方全体HP仅剩1，开场后瞬间爆发伤害。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
不屈	自身的HP在一定比例以下时，对敌方造成的伤害增加	—
HPブ—スト	最大HP上升	—
金刚の构え	3个回合内，同列同伴的物理属性防御力上升（10级增加为5回合）	—
魂碎き	对敌方全体发动近接坏属性攻击，造成的伤害按一定比例回复自身的HP	—
奥义 炼狱杀	本回合受到致死伤害时能抵御1次，次回合对敌方造成的伤害增加	金刚の构えLv5、魂碎きLv5
大物杀し	对敌方单体发动近接坏属性攻击，敌方残余HP比例比自身高时威力上升	—
黄泉返し	对敌方单体发动近接坏属性攻击，我方全体HP越少，威力越大	粉骨碎身Lv3
奥义 天地破天	本回合自身的HP得到回复时，次回合对敌方造成的伤害增加	大物杀しLv3、黄泉返しLv3
鬼神拳	消耗自身的HP，对敌方一列发动近接坏属性攻击	鬼人拳Lv3
抑制防御ブ—スト	封印、异常状态的耐性上升	—

死神（リーパー）

擅长使用异常状态和弱化效果，是辅助型的前列攻击手，凭借高AGI往往能先发制人。基础职业的核心技能都要围绕“瘴气兵装”状态展开，首先要学2级。“先制兵装”10级时发动率为100%，“终わりなき衣”则能在使用弱化技能时延长兵装的持续时间，10级的发动率有67%，这两招都不用消耗HP和TP，推荐尽早习得并提高等级。异常状态方面，满级情况下“痹止の镰”和“咒禁の镰”的附加成功率皆为70%，伤害倍率都为300%。“死の审判”的睡眠成功率虽然有100%，但满级时发动率也仅为30%，现阶段不推荐。“纤弱の瘴气”和“虚弱の瘴气”可适当点两三级，主要用来触发“终わりなき衣”的效果。是否需要专精，还要结合上级职业的发展路线来考量。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
镰マスタリー	装备镰刀时物理属性攻击力上升	—
魂寄せ	一定步数内，遇敌率上升，战斗获得的经验值增加（升级后效果持续步数增加）	—
瘴气の兵装	消耗自身的HP，3个回合内处在瘴气兵装状态	—
先制兵装	战斗开始时，有一定几率自动使用“瘴气の兵装”	瘴气の兵装Lv2
终わりなき衣	使用弱体技能时，有一定几率自动使用“瘴气の兵装”	瘴气の兵装Lv2
死の审判	处在瘴气兵装状态、且自身HP减少时，有一定几率对敌方单体附加睡眠状态	瘴气の兵装Lv2
纤弱の瘴气	3个回合内，令敌方全体的六大属性攻击力下降（10级增加为5回合）	—
虚弱の瘴气	3个回合内，令敌方全体的全部封印、异常状态耐性下降（10级增加为5回合）	纤弱の瘴气Lv3
痹止の镰	对敌方一列发动近接斩属性攻击，处在瘴气兵装状态时，有一定几率附加麻痹状态	—
咒禁の镰	对敌方一列发动近接斩属性攻击，处在瘴气兵装状态时，有一定几率附加诅咒状态	痹止の镰Lv3

死を振り撒く死神

HP、STR、LUC的加成较高，拥有更多种类的异常状态技能，攻击威力也进一步提升。“抑制攻击ブースト”无疑要升满，“黒き刃”和“黒き衣”则是稳定提升自身攻防的辅助型技能。10级的“惨毒の镰”和“祸乱の镰”伤害倍率皆为300%，前者成功率70%、后者为50%。“鲜血の斩击”满级时虽然每一击都有250%的伤害，但自身HP消耗多达60%，危险性较高，并不推荐。其实本职业的实用攻击技极多，满级的“冷灰の大镰”基础伤害300%，攻击处在异常状态的目标时还会发动600%伤害的追击；“死の镰”本身的威力和即死成功率看似一般，但要和基础职业中的“死の审判”配合使用，目标处在睡眠状态时，10级的即死几率达250%、伤害1225%；“空蝉の衣”的伤害虽然有1000%，但发动后必定解除瘴气兵装状态。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
黒き刃	处在瘴气兵装状态时，自身对敌人每附加1种异常状态，六大属性攻击力上升（升级后最大累计数增加）	—
黒き衣	处在瘴气兵装状态时，自身对敌人每附加1种异常状态，六大属性防御力上升（升级后最大累计数增加）	—
TPブースト	最大TP上升	—
抑制攻击ブースト	封印、异常状态成功率上升	—
鲜血の斩击	处在瘴气兵装状态时，消耗自身的HP，对随机敌方单体发动2～4次近接斩属性攻击	死の审判Lv3
冷灰の大镰	对敌方一列发动近接斩+冰属性攻击，目标处在异常状态时会追加攻击	死の审判Lv3
空蝉の衣	以瘴气兵装作为替身暂时脱离战场，回合结束时返回并对敌方单体发动近接斩属性攻击（瘴气兵装受到致命伤害的话，返回时无法发动攻击）	鲜血の斩击Lv3、冷灰の大镰Lv3
惨毒の镰	对敌方一列发动近接斩属性攻击，处在瘴气兵装状态时，有一定几率附加毒状态	咒禁の镰Lv3
祸乱の镰	对敌方一列发动近接斩属性攻击，处在瘴气兵装状态时，有一定几率附加混乱状态	咒禁の镰Lv3
死の镰	对敌方单体发动近接斩属性攻击，有一定几率附加即死状态	惨毒の镰Lv3、祸乱の镰Lv3

死を远ざける死神

TP、WIS、VIT、AGI的加成较高，拥有更多的弱化效果技能，并能够回复我方和抵御异常状态。由于整体的定位更加倾向于辅助，基础职业的“纤弱の瘴气”和“虚弱の瘴气”可以再适当升级。“生气吸收”能提升自身的战场存活率。10级的“削弱の瘴气”能令伤害提升至135%，“暗弱の瘴气”则可以降低20%的命中率，对于盲目耐性高的敌人有不错的效果。想利用“赎いの血”，建议尽可能地升至满级，令回复力达到300、异常恢复率90%，否则解除瘴气兵装并不划算。“泡沫の镰”是最具威力的攻击招式，而且弱体效果与封印、异常状态不同，没有所谓的耐性，只要对方不会抵消型技能就无法解除，因此可以立刻附加3种Debuff，次回合稳定地攻击3次，10级时每一击伤害700%。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
生气吸收	对敌方附加弱体效果时，回复自身的HP且能超过最大值一定比例（超出的HP在回合结束时清除）	—
HPブースト	最大HP上升	—
魔法防御ブースト	魔法属性防御力上升	—
死の耐性	对自身附加的弱体、异常状态有一定几率无效化	终わりなき衣Lv5
赎いの血	解除瘴气兵装，回复我方全体的HP，有一定几率解除异常状态	死の耐性Lv5
瘴气の防壁	解除瘴气兵装，本回合我方全体有一定几率抵御封印、异常状态（升级后最大发动次数增加）	死の耐性Lv5
削弱の瘴气	3个回合内，令敌方全体的六大属性防御力下降（10级增加为5回合）	虚弱の瘴气Lv3
暗弱の瘴气	3个回合内，令敌方全体的命中率下降（10级增加为5回合）	虚弱の瘴气Lv3
泡沫の镰	解除敌方单体的全部弱体效果，对其发动与弱体数量相同的近接斩属性攻击	削弱の瘴气Lv5、暗弱の瘴气Lv5
魂转移	解除敌方单体的全部弱体效果，本回合我方陷入战斗不能时有一定几率自动复活	削弱の瘴气Lv5、暗弱の瘴气Lv5

魔术师（ウォーロック）



使用古代魔法的后列攻击手，擅长以炎、冰、雷属性痛击敌人，拥有全职业最高的TP。作为针对敌人展开弱点打击时必不可少的一员，三种属性的攻击魔法都要习得。注意，魔法在升至5级和10级时都会增加TP消耗，因此在前期TP不足时，想提升威力不妨优先学习“マギマスタリ–”。“咏唱：压缩术式”在面对单一强敌时可以增加魔法的威力，满级效果为225%，建议配合满级的“高速咏唱”来节省咏唱的时间，两者一起使用TP需要额外消耗20点。“アンプリファ–”在10级时能提升魔法攻击的伤害145%，“マジックシ–ルド”则能将魔法伤害减轻75%，效果比龙骑士的“マテリアルガ–ド”更为显著。在进入第三阶层后，“レビテ–ション”也要点1级以免除地形伤害。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
マギマスタリ–	魔法技能的威力上升	—
高速咏唱	咏唱技能可以不消耗回合直接发动，但消耗的TP增加	マギマスタリ–Lv5
ファイアボ–ル	对敌方单体发动带扩散效果的远隔炎属性攻击	—
アイシクルランス	对敌方单体发动带贯通效果的远隔冰属性攻击	—
ライトニング	对敌方一列发动远隔雷属性攻击	—
アンプリファ–	3个回合内，我方一列的魔法属性攻击力上升（10级增加为5回合）	—
マジックシ–ルド	本回合内，对我方全体的魔法属性攻击伤害减轻	アンプリファ–Lv2
咏唱：压缩术式	下次行动时使用魔法技能的目标范围变为敌方单体，但威力上升	—
レビテ–ション	一定步数内，地图伤害全部减轻，先制攻击率上升（升级后效果持续步数增加）	—
インビジブル	一定步数内，遇敌率下降（升级后效果持续步数增加）	—



六属を操る导师

HP、VIT、WIS、LUC的加成较高，除了魔法属性外，也能以物理属性展开攻击。全体攻击魔法都是物理属性的，因此碰到魔法耐性较高的敌人时也能施展。“ウィンドスト–ム”、“ア–ススパイク”、“ロックフォ–ル”满级时的伤害倍率皆为180%，不过由于本职业附加封印或异常状态的成功率不高，因此不能太指望用来封印腕部或造成眩晕。“リザ–ブマジック”能够形成复合属性伤害，10级可令伤害提升至125%。“アルタ–”在使用后会开始计算目标弱点受到攻击的次数，最多累计20次，满级时伤害一举提升至1390%，石化成功率90%，非常霸道。“ライフドレイン”是为数不多能够增加联合槽的技能，想要提升联合技的发动频率建议升满。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
リザ–ブマジック	自身使用与前一回合不同的属性发动攻击时，本回合的攻击附加该属性且威力上升	—
TPブ–スト	最大TP上升	—
ウインドスト–ム	对敌方全体发动远隔斩属性攻击，有一定几率附加腕封效果	ファイアボ–ルLv3、アイシクルランスLv3、ライトニングLv3
ア–ススパイク	对敌方全体发动远隔突属性攻击，2个回合内令其魔法属性攻击力下降	ファイアボ–ルLv3、アイシクルランスLv3、ライトニングLv3
ロックフォ–ル	对敌方全体发动远隔坏属性攻击，有一定几率附加眩晕状态	ファイアボ–ルLv3、アイシクルランスLv3、ライトニングLv3
アルタ–	3个回合后，回合开始时自动对敌方单体发动远隔坏属性攻击，有一定几率附加石化状态，发动前攻击目标的弱点次数越多、威力越大	ウインドスト–ムLv5、ア–ススパイクLv5、ロックフォ–ルLv5
アンチマジック	有一定几率令对同列同伴的魔法属性攻击无效化	マジックシ–ルドLv3
ライフドレイン	对敌方弱点属性发动攻击时，自身的联合槽上升	アンチマジックLv3
咏唱：多段术式	下次行动时使用魔法技能的威力下降，但攻击次数变为随机2～6次	咏唱：压缩术式Lv5
魔法防御ブ–スト	魔法属性防御力上升	—

炎と冰と雷の支配者



TP、INT、AGI的加成较高，能习得全体攻击型上位魔法以及控制TP消耗的技能。“魔法攻击ブ–スト”升满后能令伤害增至1.15倍，而且是常驻效果。三种属性的上位魔法无疑都要习得，不仅仅是作为后期杂兵战的有效输出手段，配合“压缩术式”攻击强敌的伤害也会进一步提升。“マジックウエポン”的TP消耗极少，10级伤害倍率能达到450%，且威力判定基于INT，技能点有盈余时不妨考虑。“咏唱：缩减术式”则是以降低威力为代价减轻TP消耗，只用于杂兵战，升级优先级较低。由于本职业的TP消耗量极大，“コストカット”建议升满，有34%的几率发动。“マジックリ–ク”则能将消耗的TP转换一部分给随机同伴，延长队伍的续航能力。当然TP类回复道具还是要备齐，否则持久战容易力不从心。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
コモンマジック	行动前同伴发动过受INT影响的攻击时，自身对敌方造成的伤害增加	—
抑制防御ブ–スト	封印、异常状态耐性上升	—
エクスプロ–ド	对敌方全体发动远隔炎属性攻击	ファイアボ–ルLv5
アイスストリ–ム	对敌方全体发动远隔冰属性攻击	アイシクルランスLv5
サンダ–ブレイク	对敌方全体发动远隔雷属性攻击	ライトニングLv5
マジックリ–ク	3个回合内，自身消耗的TP按一定比例转移给随机同伴（10级增加为5回合）	エクスプロ–ドLv3、アイスストリ–ムLv3、サンダ–ブレイクLv3
コストカット	使用技能时，有一定几率令消耗的TP为0	エクスプロ–ドLv3、アイスストリ–ムLv3、サンダ–ブレイクLv3
マジックウエポン	对敌方单体发动当前装备的武器属性的攻击（伤害受INT影响）	マジックシ–ルドLv3
咏唱：缩减术式	下次行动使用魔法技能时，消耗的TP减少、威力下降	咏唱：压缩术式Lv5
魔法攻击ブ–スト	魔法属性攻击力上升	—



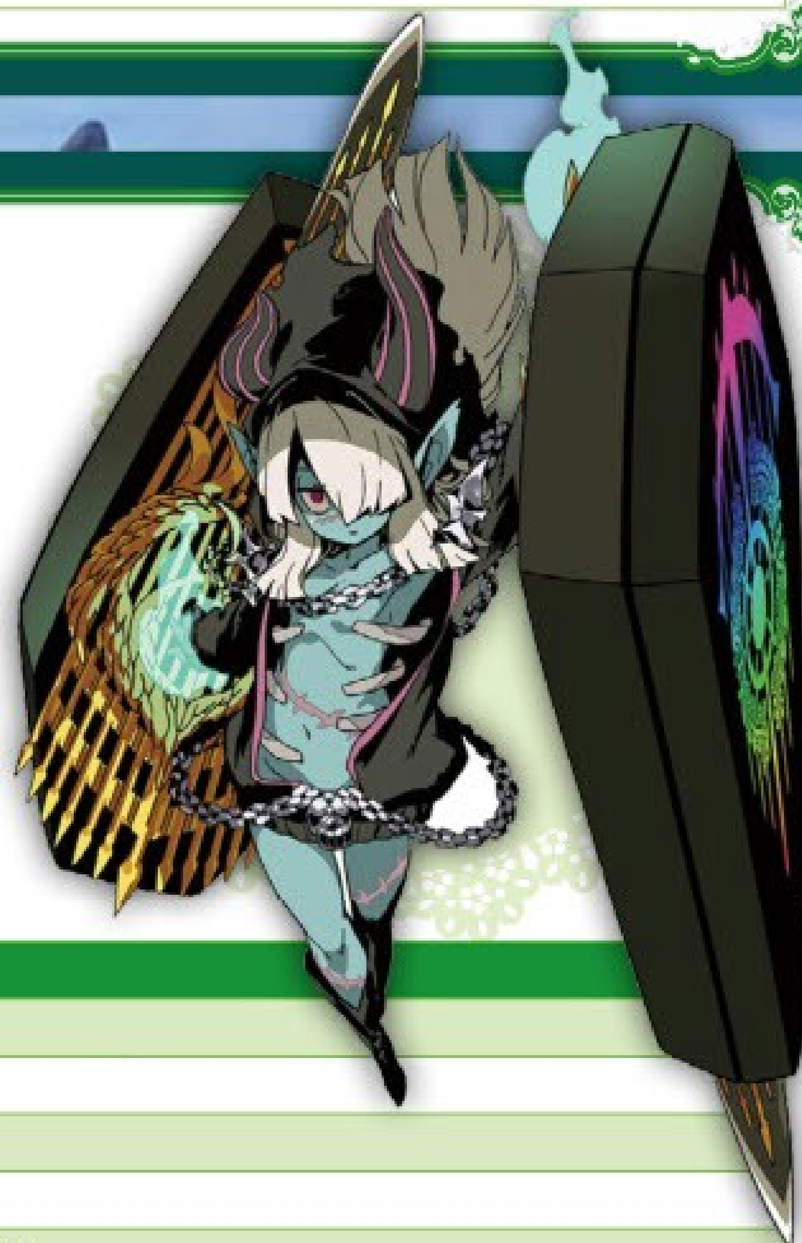
死灵术师（ネクロマンサー）

能够唤出死灵协助作战的召唤型职业，虽然作为法师可以装备轻铠，但还是建议放在后列，毕竟不指望“棺桶”的伤害输出。作为本职业大部分技能的核心，位于召唤列的死灵会自动攻击敌人，有一定几率附加麻痹（最多3只同场）。由于死灵在移动时就能召唤，故可以在进入战斗前就做好准备。注意，死灵的HP不仅仅取决于“死灵召唤”技能等级，也受到角色等级的影响。而“死灵マスタリ－”则能令其攻击力和麻痹成功率逐级上升。“毒爆弹”没有伤害，10级成功率为95%，“炎爆弹”在10级时的伤害倍率则有280%。考虑到死灵的存活率不算高，发动技能也需要在战斗中反复消耗，因此“墓守の心得”和“死灵转生”都建议习得，10级的发动率分别为25%和33%，而且无需消耗HP与TP。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
死灵マスタリ－	死灵的攻击力和异常状态成功率上升	—
死灵召唤	消耗自身的HP，在空位处召唤死灵（在迷宫中移动时也可以召唤）	—
生の代偿	消灭1只死灵，回复我方全体的HP	死灵召唤Lv2
死灵の呻き	消灭1只死灵，3个回合内令敌方单体的全部属性防御力下降（10级增加为5回合）	—
魂の粮	消灭1只死灵，3个回合内我方全体的魔法属性防御力上升（10级增加为5回合）	—
无慈悲な盾	本回合指定的1只死灵替我方全体抵挡攻击	死灵の呻きLv2、魂の粮食Lv2
墓守の心得	没有受到伤害的前提下，回合结束时有一定几率自动召唤死灵	—
死灵转生	战斗中死灵被消灭时，有一定几率自动召唤死灵	墓守の心得Lv3
毒爆弹	消灭1只死灵，有一定几率对敌方全体附加毒状态	—
炎爆弹	消灭1只死灵，对敌方全体发动远隔炎属性攻击	—

召灵ネクロマンサー

TP、VIT、AGI、LUC的加成较高，附加异常状态的技能更加丰富，也可以主动指挥死灵。职业的定位是以异常状态辅助，故“抑制攻击ブ－スト”要升满。“咒い爆弹”没有任何伤害，10级时成功率100%，“冰爆弹”的10级伤害则为280%，建议与基础职业的“炎爆弹”一起升满。“死灵乱舞”能让全体死灵的攻击次数增加到3次，10级时伤害提升至120%，有3只死灵在场的情况下，在展开怒涛般攻势的同时还有高几率附加麻痹状态。“死灵の秘术”在任意单位阵亡时有40%的几率自动召唤死灵，但是死灵和龙骑士设置的障碍被消灭时不会触发。满级的“石塔绞り”在消灭3只死灵的前提下石化成功率达到120%，不过本作中石化敌人并不会令战斗结束，可以借对方无法行动的机会进行回复并重振旗鼓。



职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
死灵の秘术	敌我双方任意角色死亡时，有一定几率自动召唤死灵	—
HPブ－スト	最大HP上升	—
咒诅移し	死灵存在的场合受到致命伤害时，有一定几率消灭死灵回复自身的HP	生の代偿Lv5
ソウルトレ－ド	消灭1只死灵，有一定几率令我方全体从战斗不能状态恢复	咒诅移しLv5
墓穴	本回合指定的我方单体受到攻击时，死灵会展开反击，有一定几率附加麻痹状态	无慈悲な盾Lv3
死灵乱舞	本回合所有死灵的攻击次数增加、对敌方造成的伤害上升	墓穴Lv5
抑制攻击ブ－スト	封印、异常状态成功率上升	—
咒い爆弹	消灭1只死灵，有一定几率对敌方全体附加诅咒状态	毒爆弹Lv3
冰爆弹	消灭1只死灵，对敌方全体发动远隔冰属性攻击	炎爆弹Lv3
石塔绞り	消灭所有死灵，有一定几率对敌方单体附加石化状态（消灭的死灵越多，几率越高）	咒い爆弹Lv3、冰爆弹Lv3



破灵のネクロマンサー

HP、INT、WIS的加成较高，能习得一些无需死灵即可发动的技能，但核心战术依旧是围绕死灵展开。由于本职业强力的招式很多，一些形同鸡肋的技能如“先制死灵召唤”索性直接放弃。“死灵大爆发”的基础伤害为100%，每消灭1只死灵，伤害提升200%，即最大可以达到700%。10级的“生贽”能让伤害提升为250%，随后用“地狱门”攻击敌人召唤出死灵，HP=伤害值。游戏后期还有更实用的强化死灵战术——与即死耐性较低的FOE开战，比如第四阶层的“残响に集う虫”和第六阶层的“增殖する恶梦”，直接发动“ゾンビパウダ－”，满级的状态下即死成功率80%，能够做出HP达到9999上限的死灵。带着3只这样的死灵去找目标BOSS（中途不能回城，存档可利用树海磁轴），发动满级的“等价交换”，死灵HP转换伤害率100%，轻松就能实现3万点输出！

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
黄泉の手招き	自身的HP在一定比例以下时，有一定几率在回合结束时自动召唤死灵	—
TPブ－スト	最大TP上升	—
先制死灵召唤	战斗开始时有一定几率自动使用“死灵召唤”	生の代偿Lv3
等价交换	消灭1只死灵，按死灵的HP以一定比例对敌方单体造成伤害	无慈悲な盾Lv3
死灵大爆发	消灭所有死灵，对敌方全体发动远隔坏+炎属性攻击	等价交换Lv5
生贽	消灭1只死灵，次回合结束前自身对敌方造成的伤害增加	—
负の力	对敌方单体发动远隔无属性攻击，使用前敌我双方死亡或被消灭的死灵数量越多、威力越大	生贽Lv3
魔法攻击ブ－スト	魔法属性攻击力上升	—
地狱门	对敌方单体发动远隔坏属性攻击，造成的伤害用于召唤死灵	毒爆弹Lv5、炎爆弹Lv5
ゾンビパウダ－	有一定几率对敌方单体附加即死状态，成功时在空位处召唤死灵	地狱门Lv5

猎人（ハウンド）



持弓的远距离狙击手，能够召唤猎犬或飞鹰协助作战。动物与死灵类似，在移动时就能召唤，战斗中会自动行动（2种可同时在场）。猎犬擅长回复和异常状态，飞鹰则能作为火力输出。基础职业时不妨"鹰笛"、"犬笛"双修，角色和技能的等级越高，动物的能力就越强。"ブラッシング"能提高动物的战场存活率，"兽の愈し"则能反过来回复全队，互帮互助。不过作为攻击手段的几个技能都不算出彩——10级的情况下，"ホークアロー"的伤害为150%，飞鹰的追击伤害550%；"双翼闪"的伤害为120%，飞鹰的追击伤害350%；"ハンターショット"的伤害为210%，猎犬的封印成功率则有50%；"ターゲットアロー"的伤害为175%。前两招适用于杂兵战，在迎战强敌时则推荐后两招。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
弓マスタリー	装备弓时物理属性攻击力上升	—
兽の愈し	猎犬、飞鹰生存的场合，回合结束时回复我方全体的HP	—
鹰笛	召唤飞鹰（在迷宫中移动时也可以召唤）	—
ホークアロー	对敌方单体发动远隔突属性攻击，随后飞鹰对目标左右的敌人发动远隔斩属性攻击	鹰笛Lv3
双翼闪	回合开始时最先行动，对敌方单体发动远隔突属性攻击，随后飞鹰对目标所在列发动远隔斩属性攻击	鹰笛Lv3
犬笛	召唤猎犬（在迷宫中移动时也可以召唤）	—
救护指示	让猎犬帮我方单体解除异常状态并回复HP	犬笛Lv3
ハンターショット	对敌方单体发动远隔突属性攻击，随后猎犬有一定几率对目标附加腕封、脚封效果	犬笛Lv3
ブラッシング	回合结束时，自动回复猎犬、飞鹰的HP	—
ターゲットアロー	对敌方单体发动远隔突属性攻击，3个回合内令目标的物理属性防御力下降，且猎犬、飞鹰会对其集中火力攻击（10级增加为5回合）	—



飞鹰を伴う射手

HP、STR、VIT、AGI的加成较高，飞鹰相关的技能专精。"飞来爪击"的满级伤害为660%，不过头封成功率仅有50%。发动"冰嘴击"时猎人的伤害输出最多只能达到100%，飞鹰的冰属性追击则有200%的伤害，适用于杂兵战。威力最大的"スカイダイブ"发动后飞鹰会离场3个回合，归来时HP全满，伤害高达2180%，头封成功率120%。虽然要失去飞鹰3个回合，但绝对物有所值。注意，此阶段一旦猎人被击倒、战斗结束、或是召唤栏被其他单位占满，飞鹰就不会再回来，必须重新召唤。在飞鹰离场期间，猎人可以用"パワーショット"和"ミリオンショット"自行策动攻势，10级时前者的伤害有340%，后者则有200%，不过对单体最多命中4次，而且命中率还有负面补正。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
高度巡回	召唤飞鹰在迷宫中移动时，有一定几率获得食材	—
仕留めの一矢	攻击残余HP在一定比例以下的敌人时，会用所持武器展开追击	—
飞来爪击	让飞鹰对敌方单体发动远隔斩属性攻击，有一定几率附加头封效果	ホークアロ−Lv3
冰嘴击	对敌方全体发动远隔突属性攻击，随后飞鹰对敌方全体发动远隔冰属性攻击	双翼闪Lv3
スカイダイブ	飞鹰飞上高空，3个回合后的回合开始时，飞鹰对敌方单体发动远隔斩属性攻击，有一定几率附加头封效果	飞来爪击Lv5、冰嘴击Lv5
物理攻击ブースト	物理属性攻击力上升	—
素早さブースト	命中率、回避率、行动速度上升	—
パワーショット	对敌方单体发动带贯通效果的远隔突属性攻击	ターゲットアロ−Lv5
ミリオンショット	次回合开始时，对敌方全体发动随机4～16次远隔突属性攻击（同一目标最多命中4次，10级为8～16次）	パワーショットLv5
舞い散る羽	让飞鹰有一定几率对敌方一列附加盲目状态	—

犬狼を导く射手



TP、WIS、LUC的加成较高，猎犬相关的技能专精。猎犬本身守强于攻，建议把"回复ブースト"升满，从而最大化它的回复价值（注意，对"兽の愈し"的回复量没有影响）。使用"防卫指示"保护我方单体时，猎犬受到的伤害也会增加，惟有升至满级才能让伤害减至100%，虽然有HP回复效果，但总体稳定性不如龙骑士的"ディバイドガード"。"足甲贯き"在10级时的伤害为150%，脚封成功率50%，如果满足猎犬的条件，追击伤害则有600%。"ドロップショット"在攻击后列目标时的伤害倍率高达700%，对于一些喜欢藏在杂兵身后的强敌有奇效。"スタンショット"的满级伤害则为360%，眩晕成功率65%。由于猎犬掌握的技能特性，为了提升封印和异常状态的成功率，"抑制攻击ブースト"也不能忽视。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
地表巡回	召唤猎犬在迷宫中移动时，有一定几率获得采集素材	—
回复ブースト	猎犬的回复技能的效果上升	—
抑制攻击ブースト	封印、异常状态成功率上升	—
TPブースト	最大TP上升	—
威吓の咆哮	让猎犬有一定几率对敌方一列附加混乱状态	—
防卫指示	本回合让猎犬庇护我方单体，回合结束时目标的HP回复	救护指示Lv3
足甲贯き	对敌方一列发动远隔突属性攻击，有一定几率附加脚封效果，目标处于脚封状态时，猎犬会对其追加坏属性攻击	ハンターショットLv3
メディカルリック	让猎犬对我方全体回复HP随机5次（10级增加为9次，同一目标最多回复2次）	防卫指示Lv5、足甲贯きLv5
ドロップショット	对敌方单体发动远隔突属性攻击，对处在后列的敌人伤害上升	ターゲットアロ−Lv5
スタンショット	对敌方单体发动远隔突属性攻击，随后猎犬有一定几率对目标附加眩晕状态	ドロップショットLv5



豪杰（マスラオ）

挥舞利刃将敌人一刀两断的武人，是非常可靠的物理攻击手，相比系列以往的同类职业总算能够装备重铠，在前列的存活率也有所提升。“鬼无双”最多累计9次攻击，伤害能提升至181%，“果し合い”在满级时伤害则提升为125%，即使是上级职业也很有习得这两种辅助技能的必要。10级的“铠通し”伤害倍率200%，且能降低敌方40%的防御力。“飞燕”和“空刃”这两招远隔攻击技更推荐前者，同等级下虽然TP消耗稍多，但两次攻击的累积伤害可达320%。“霞斩り”的满级伤害为250%，睡眠成功率90%，而且会有行动速度负面补正，玩家不用担心高AGI的豪杰早早让敌人陷入睡眠，却又立刻被同伴打醒。“镰鼬”虽然为多次命中型招式，但只能在杂兵战中发挥，不建议浪费太多的技能点。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
刀マスタリ–	装备刀时物理属性攻击力上升	—
鬼无双	攻击命中的次数越多，造成的伤害越多（升级后最大累计数增加）	—
果し合い	攻击前一回合的同个目标时，造成的伤害增加	—
飞燕	以最快的速度对敌方单体发动近接斩属性攻击，目标行动结束后再发动一次	果し合いLv3
铠通し	对敌方单体发动近接突属性攻击，3个回合内目标的物理属性防御力下降	—
霞斩り	对敌方单体发动近接斩属性攻击，有一定几率附加睡眠状态	铠通しLv2
空刃	对敌方单体发动远隔斩属性攻击	—
镰鼬	对敌方全体发动随机2～4次近接斩属性攻击（10级为3～6次，同一目标最多命中1次）	空刃Lv3
新たな强敌	直接引来敌人展开战斗，稀少个体的出现率上升，有一定几率发生连续战斗	—
地の利	3个回合内，令自身与同列同伴的物理属性攻击力上升（10级增加为5回合）	—



四天一流の武人

TP、STR、AGI的加成较高，能够装备复数把武器，从而提升攻击威力或次数。首先“多刀术”要至少学1级，这样就能同时装备最多4把刀。对于多段攻击的刀技，每一击的威力是按照装备栏从上到下的顺序依次判定的，故除了主武器外，其他刀的攻击力也要跟上。平时建议以“3把刀+1重铠”的装备配置，特殊场合直接换上4把刀彻底放弃防御力，这也需要队中有龙骑士等可靠的职业保护。“三途渡し”会误伤同伴，一般不推荐使用。“返り咲き”则建议升满，装3把刀时发动率68%，4把刀即为100%，而且第二次技能不会消耗TP。主攻招式推荐“八重の华”和“天流乱星”，满级且装备4把刀时，前者的伤害倍率为125%，后者的伤害则为120%×刀数。其他SP点数则依次用到“刀マスタリ–”、“物理攻击ブ–スト”、“果し合い”和“鬼无双”上提升威力。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
多刀术	能够装备复数把刀，通常攻击有一定几率按装备刀的数量发动连续攻击	—
HPブ–スト	最大HP上升	—
假死再生	HP为0时，有一定几率在回合结束时自动复活	HPブ–ストLv3
三途渡し	本回合内用所持武器对敌我双方的攻击展开追击，装备刀的数量越多、追击次数越多（注意追击会伤及同伴）	飞燕Lv3
返り咲き	发动刀技能时有一定几率再次发动，装备刀的数量越多、发动几率越高（只装1把刀不会发动）	三途渡しLv3
四神	对敌方单体发动近接斩属性攻击，攻击次数与装备刀的数量相同	镰鼬Lv3
八重の华	对敌方一列发动随机2～8次近接斩属性攻击，装备刀的数量越多、威力越大	镰鼬Lv3
百华缭乱	对敌方全体发动随机的近接斩属性攻击，攻击次数=装备刀的数量×敌人数量	四神Lv3、八重の华Lv3
物理攻击ブ–スト	物理属性攻击力上升	—
天流乱星	对敌方全体发动近接随机属性的攻击，攻击次数与装备刀的数量相同（攻击属性从7种中随机选择）	物理攻击ブ–ストLv3



一刀无双の武人

HP、VIT、WIS的加成较高，容易发动会心一击，存活率也相对更高。由于攻击技能多为单发型，因此基础职业的“鬼无双”可以放弃。“剑神”必须升满，令刀技也有可能触发会心（包括刀自带的装备技能），10级发动率30%，会心伤害135%。10级的“剑の气迫”能令伤害减轻20%。“水月”在5级时发动率就有100%，进一步提升位于前列时的安全系数。“三段讨ち”的伤害很低，存在价值仅仅是封印（满级也只有20%），一旦成功封印，攻击就会立刻结束。10级的前提下，“雷切”的伤害为340%；“散华”在攻击1名敌人时伤害450%，面对4名以上的目标时则降为157%；“兜割り”的伤害为600%而且无视对方的耐性，但需注意此招有命中率负面补正，最好先配合“裾払い”降低敌人的回避率，要么就干脆封印脚部或是附加异常状态。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
剑神	刀技能有一定几率会心，且会心威力上升	—
素早さブ–スト	命中率、回避率、行动速度上升	—
TPブ–スト	最大TP上升	—
雷切	对敌方单体发动近接斩+雷属性攻击	TPブ–ストLv5
水月	本回合有一定几率令敌方对自身的物理属性攻击无效化，并用所持武器对敌人展开反击	TPブ–ストLv5
裾払い	对敌方一列发动近接斩属性攻击，2个回合内令其回避率下降（10级增加为4回合）	霞斩りLv3
兜割り	对敌方单体发动无视耐性的近接斩属性攻击	裾払いLv5
剑の气迫	自身行动对敌方单体发动攻击时，从目标受到的伤害减轻	地の利Lv3
三段讨ち	对敌方单体发动最多3次连续近接斩属性攻击，每一击都有一定几率附加头封、腕封、脚封效果	剑の气迫Lv5
散华	对敌方全体发动远隔斩属性攻击，目标越少、威力越大	剑の气迫Lv5

药草师（ハーバリスト）



标准的奶妈型职业，擅长回复HP和解除各类异常状态。基础职业的“キュアハーブ”、“ラインハーブ”、“リザレクトハーブ”都要习得，由于这些药草技能在5级和10级时消耗的TP都会增加，前期TP不多时建议学习“ハーブマスタリー”以提升回复效果。“リフレシュハーブ”也需要学到5级扩大效果范围。作为队伍中重要的回复役，一旦自身被附加封印或异常状态会令全队都陷入险境，因此“抗体”也最好适当学习。满级时“ポイズンスモーク”和“ダークスモーク”的成功率分别为60%和55%，在这些烟雾技的持续效果中，敌方的相应耐性会进一步下降。“スモークロット”的效果更是能够凭借烟雾得到强化，10级的技能发动后，有无烟雾的情况下对敌人的伤害加成分别为1.5和1.15倍。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
ハーブマスタリー	战斗中使用药草技能的回复量上升	—
キュアハーブ	回复我方单体的HP	—
ラインハーブ	回复我方一列的HP	キュアハーブLv5
リフレシュハーブ	解除我方单体被附加的异常状态（5级范围为一列）	—
リザレクトハーブ	令我方单体从战斗不能状态回复	リフレシュハーブLv3
抗体	从封印、异常状态自然回复的几率上升	—
药草知识	采取、伐采、采掘时回复我方全体的HP、TP	—
ポイズンスモーク	有一定几率对敌方一列附加毒状态，且3个回合内其对毒的耐性下降（10级增加为5回合）	—
ダークスモーク	有一定几率对敌方一列附加盲目状态，且3个回合内其对盲目的耐性下降（10级增加为5回合）	—
スモークロット	3个回合内敌方一列的魔法属性防御力下降（目标被烟雾包围时效果提升，10级增加为5回合）	ポイズンスモークLv2、ダークスモークLv2

慈悲深き药草师

HP、STR、VIT、WIS的加成较高，掌握更为丰富的药草技能，可以让全队始终处在健康状态。“エリアハーブ”和“リカバリーハーブ”都是必修技能，后者需要学到5级。为免自己陷入不利状态，“抑制防御ブースト”同样要适当提升。“秘药调合”的价值在于以较少的TP消耗回复更多的目标，但习得前还要浪费5点SP在“药草知识”上并不划算，故建议直接无视。“ディレイハーブ”能在次回合优先发动，对阵行动速度较慢的强敌时非常实用。满级的“ハーブブースト”能令HP超过上限33%，虽然溢出的HP会在回合结束时清空，但足以提升全队的存活率。“残り香”效果中再度发动的药草技能无需消耗TP，不过回复量有所削减，满级时也仅有40%，好处是即使药草师不幸阵亡，残香也依然能发动。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
ハーブブースト	战斗中使用药草技能时，回复的HP能超过最大值一定比例（超出的HP在回合结束时清除）	—
HPブースト	HP最大值上升	—
エリアハーブ	回复我方全体的HP	ラインハーブLv5
リカバリーハーブ	解除我方单体被附加的封印效果（升级后最大封印解除数增加，5级范围为一列）	リザレクトハーブLv3
オートリザレクト	我方陷入战斗不能时，有一定几率自动发动“リザレクトハーブ”	リカバリーハーブLv3
抑制防御ブースト	封印、异常状态耐性上升	—
秘药调合	3个回合内，使用药草技能的行动速度和回复量下降，但效果范围扩大（10级增加为5回合）	药草知识Lv5
チェイスハーブ	本回合我方全体受到伤害时，回复目标的HP（升级后最大回复次数增加）	—
ディレイハーブ	次回合开始时，回复我方全体的HP	—
残り香	5个回合内，我方全体最后受到的药草技能效果在回合结束时再度发动（10级增加为9回合）	チェイスハーブLv3、ディレイハーブLv3

天真なる毒杀者



TP、AGI、LUC的加成较高，能运用多种异常状态的烟雾限制敌人，且能习得攻击型技能。满级时“パラライスモーク”和“マズルスモーク”的成功率分别为55%和40%，“スモークソリッド”和“スモークスパーク”的成功率则分别为75%和85%，为了进一步提升异常状态的附加率还必须学习“抑制攻击ブースト”。想要同时承担回复职责的话，TP会显得比较吃紧，“スモークブースト”能全面减轻烟雾技能的TP消耗。“先制スモーク”在升至10级且已习得4种烟雾技能的情况下，开场先制发动率可达100%。仅有的一招攻击技“スモークボム”虽然有“异常+弱体”的前提条件，但威力非常惊人，10级能达到1200%。“移り香”即使升满异常状态成功率也仅为33%，优点则是常时存在且自动触发。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
スモークブースト	使用烟雾技能的行动速度上升，消耗的TP减少	—
TPブースト	最大TP上升	—
抑制攻击ブースト	封印、异常状态成功率上升	—
パラライスモーク	有一定几率对敌方一列附加麻痹状态，且3个回合内其对麻痹的耐性下降（10级增加为5回合）	抗体Lv3
マズルスモーク	有一定几率对敌方一列附加混乱状态，且3个回合内其对混乱的耐性下降（10级增加为5回合）	抗体Lv3
スモークボム	解除处于异常状态的敌方单体的1种弱体效果，并对其发动远隔炎属性攻击	パラライスモークLv3、マズルスモークLv3
スモークソリッド	有一定几率对受到烟雾技能效果的敌方单体附加石化状态	スモークロットLv5
スモークスパーク	有一定几率对受到烟雾技能效果的敌方单体附加眩晕状态	スモークロットLv5
移り香	5个回合内，在回合结束时有一定几率自动对受到烟雾技能效果的敌方全体附加相应的异常状态（10级增加为9回合）	スモークソリッドLv3、スモークスパークLv3
先制スモーク	战斗开始时，有一定几率自动对敌方前列发动随机的烟雾技能（习得的烟雾技能种类越多，发动率越高）	スモークソリッドLv3、スモークスパークLv3



巫子/巫女（シャーマン）

使用神秘力量的后列回复支援型职业，尤其擅长强化同伴。祈祷技的Buff效果是基础职业的最大价值，其中10级的“讨灭”能令伤害提升至135%，同级的“镇守”能让伤害减轻为75%，都非常实用。“焰”、“冰雨”、“紫电”在附加相应属性的同时，也能减轻50%的属性伤害，可谓攻守兼备。不过技能的TP消耗量极大，必须学习“祈祷マスタリ-”来适当减轻。“福音”的HP回复量并不多，主要是胜在0消耗且为附加效果。真正要在危机关头拯救同伴还是得依靠“天惠”，如果解除效果为2个，HP回复量也会翻一倍。“神托：乱舞”是惟一的一招攻击技，但能派生出三种不同的属性，满级的情况下，对目标的该属性伤害也会增加至250%，配合同伴对弱点展开致命打击。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
祈祷マスタリ-	祈祷技能的行动速度上升，消耗的TP减少	—
福音	使用强化技能时，目标的HP回复	—
祈祷：讨灭	3个回合内，我方全体的六大属性攻击力上升（10级增加为5回合）	—
祈祷：镇守	3个回合内，我方全体的六大属性防御力上升（10级增加为5回合）	—
祈祷：适中	3个回合内，我方全体的命中率上升（10级增加为5回合）	—
天惠	解除我方单体的强化和弱体效果各1个，目标的HP回复，且行动速度上升	祈祷：讨灭Lv2、祈祷：镇守Lv2、祈祷：适中Lv2
祈祷：焰	3个回合内，我方全体的炎属性耐性上升，武器追加炎属性（10级增加为5回合）	—
祈祷：冰雨	3个回合内，我方全体的冰属性耐性上升，武器追加冰属性（10级增加为5回合）	—
祈祷：紫电	3个回合内，我方全体的雷属性耐性上升，武器追加雷属性（10级增加为5回合）	—
神托：乱舞	解除自身的“祈祷：焰、冰雨、紫电”状态，对敌方全体发动远隔同属性攻击，并令目标的该属性耐性下降	祈祷：焰Lv3、祈祷：冰雨Lv3、祈祷：紫电Lv3

天谴を下す巫女

TP、INT、AGI的加成较高，能学会更多的神托技，展开强力的属性攻击。由于神托技都依赖于解除强化效果，“前世の记忆”建议升满，有50%的几率自动追加强化。10级情况下“三走り”的单发伤害就有200%，稳定的5次全数命中弱点能对强敌造成重创。“后光”学到4级就能将属性伤害100%转化为我方的HP回复量，在敌人拥有大量魔法攻击的后期效果显著。“神供の加护”是非常珍贵的TP回复技，如果解除效果为2种，TP回复量也会翻一倍。“禊”是绝无仅有的一招可以解除敌方强化效果的技能，虽然TP消耗量高达40，但只要能解除2种以上效果，TP回复量就会超过支出。“神降ろし”有身负3种强化效果的发动条件，10级时伤害倍率高达1500%，且能让敌方次回合的伤害降低至20%，注意此招威力是基于角色的STR而非INT。



职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
前世の记忆	解除自身的强化效果时，有一定几率自动附加同种强化效果（强化随回合结束消失，或是被敌人解除时无效）	—
HPブ-スト	最大HP上升	—
魂の祈り	自身处于强化效果且HP变为0时，有一定几率解除强化效果，让自己存活下来	天惠Lv3
神供の加护	解除自身的强化、弱化效果各1种，回复同列同伴的TP	天惠Lv3
禊	解除敌我双方的所有强化、弱化效果，回复自身的TP（解除效果数量越多，回复量越大）	魂の祈りLv5、神供の加护Lv5
魔法攻击ブ-スト	魔法属性攻击力上升	—
TPブ-スト	最大TP上升	—
神托：三走り	解除我方全体的“祈祷：焰、冰雨、紫电”状态，对敌方全体发动随机5次的远隔同属性攻击	神托：乱舞Lv3
神托：后光	解除我方全体的“祈祷：焰、冰雨、紫电”状态，回合结束前能吸收同属性的攻击并回复HP	神托：乱舞Lv3
神降ろし	解除自身的所有强化效果，用所持武器对敌方单体发动攻击，并令其在回合结束前六大属性攻击力下降（必须处在3种强化效果方可使用）	神托：三走りLv5、神托：后光Lv3



天宠を告げし巫女

HP、VIT、WIS、LUC的加成较高，强化型祈祷技增多，回复能力也得到加强。“慰灵”、“慈爱”在满级时的回复效果分别为25%和6%，即使配合基础职业的“福音”，相比药草师还是显得回复量不足，主要是胜在发动次数和零TP消耗。10级的“分灵”则能让伤害量100%转化为HP回复。“神域”要将等级提升至最大才能体现价值，发动率95%，最大发动次数10。全新的三招祈祷技中，最具价值的是“长寿”，10级效果为最大HP增加至140%且持续5回合，比起死神、药草师的同类技能效果更加持久。此招配合拳斗士能派生出以下战术——战前设法让全队的HP仅剩1，开战后用联合技“イ-ジスの盾”抵御伤害，拳斗士发动“奥义 天地破天”，同时巫女以“长寿”提升最大HP，其他人再给拳斗士回满血，次回合直接以“黄泉返し”一口气爆发伤害。

职业技能	技能效果（效果备注）	习得条件
慰灵	自身生存的前提下，处于强化效果的同伴行动时，自动回复其HP	—
抑制防御ブ-スト	封印、异常状态耐性上升	—
祈祷：破邪	3个回合内，我方全体的封印、异常状态耐性上升（10级增加为5回合）	天惠Lv3
祈祷：脱兔	3个回合内，我方全体的回避率上升（10级增加为5回合）	天惠Lv3
祈祷：长寿	3个回合内，我方全体的最大HP上升（10级增加为5回合）	天惠Lv3
神域	本回合内我方全体受到封印、异常状态时，以消除1种强化效果为代价令其无效化	祈祷：破邪Lv5、祈祷：脱兔Lv5、祈祷：长寿Lv5
忌火	探索时每走3步HP回复一定值	—
分灵	本回合处于强化效果的同伴所造成的伤害按一定比例回复各自的HP	神托：乱舞Lv3
慈爱	自身生存的前提下，处于强化效果的同伴受到伤害时，每回合能回复1次HP	忌火Lv2、分灵Lv2
魔法防御ブ-スト	魔法属性防御力上升	—

迷宫攻略

基础说明

本作设有两种难度，BASIC为基本难度，建议初次游玩本系列的玩家选择，一旦不慎在战斗中全灭，也能够有选择Retry的机会（每次探索可用1次）。ADVANCED是为上级玩家准备的高难度，战斗中对敌人的伤害、附加封印和异常状态的成功率都有所下调，受到的伤害则会提高，一旦败北就会宣告Game Over，只能读档重来。后文攻略以高难度ADVANCED为准。

图标	说明
	可以直接通过的大门
	需要调查机关或持有钥匙才能开启的大门
	向下一层
	向上一层
	宝箱
	采取点
	伐采点
	采掘点
	垂钓点，需习得“フィッシング”方能使用
	收获点，需习得“树海探索术”方能使用
	篝火，可加工食材，制作料理或甜品
	回复点（1天可用1次）
	冒险插曲

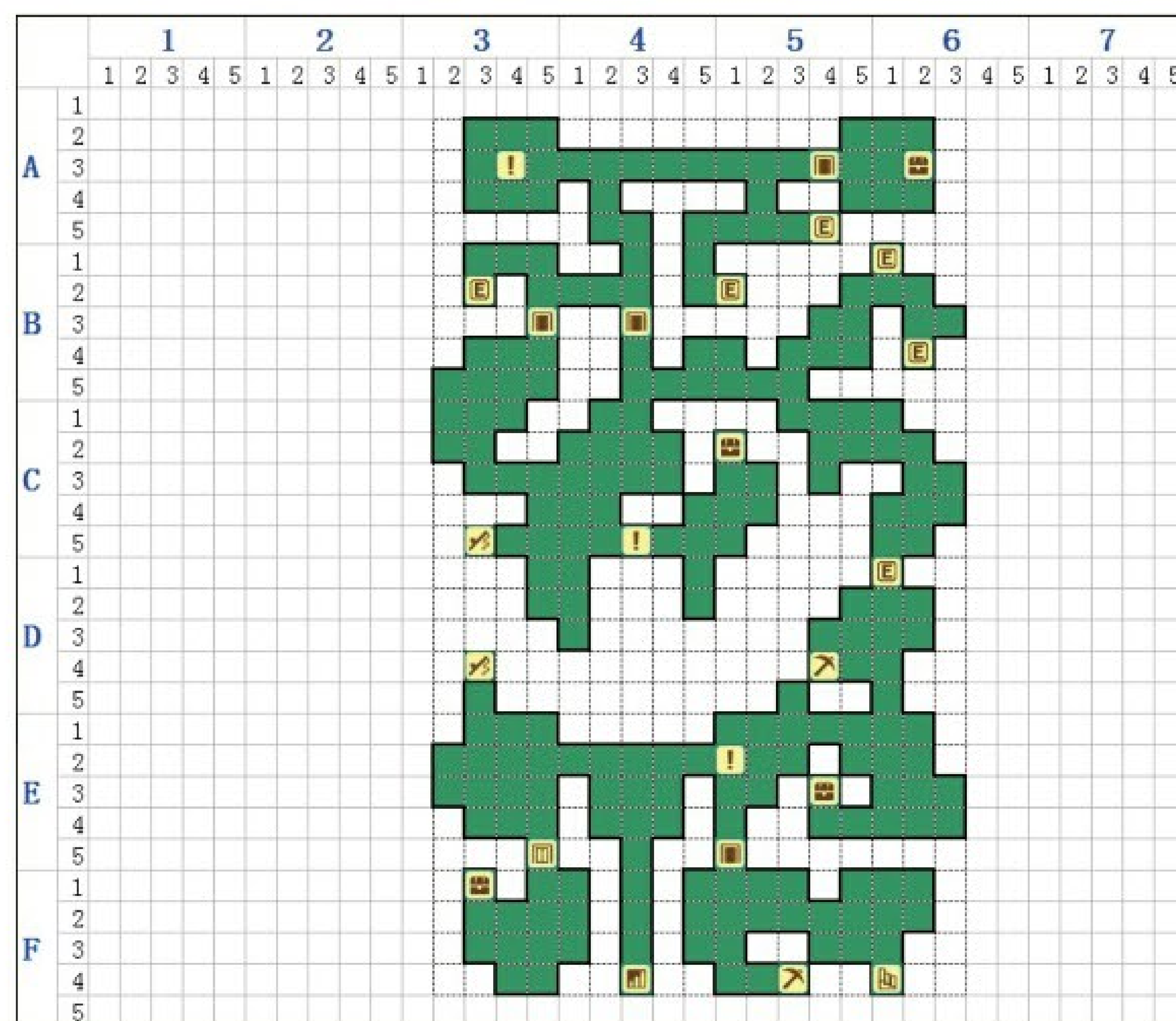
图标	说明
	一般事件
	单向通道，一旦穿过后就无法回头
	双向通道，大多数先要从远端调查一次后才能开通
	FOE
	BOSS
	推倒型石像机关
	旋转型石像机关
	旋转型石像机关对应的升降石柱
	树海磁轴，用于存档或返回城镇
	可推倒的岩石，推倒后会形成2格挡路的碎石
	水晶障碍，攻击2次后破坏
	传送水晶，邻接的某一格为传送阵
	重力控制装置，调查后自身浮起

第一阶层 镇守ノ树海1F

在冒险者公会与艾德伽（エドガ－）对话回答YES，作成自己的公会以及成员，并编成好队伍即可离开。随后前往评议会与王族的雷姆斯（レムス）对话，受领首个主线任务“アイオリス认定试验”，获得“迷宫の地图”。接着依次到集市与赛利克（セリク）对话、到旅店与洁涅塔（ジエネッタ）对话，观看相应的教学。以目前的队伍实力，建议优先购入几个防具增加抗击打性。随后便可以前往树海1F，执行系列惯例的画地图任务。

任务要求完成红框范围内的迷宫地图，行至（5E-1,2）时遇见卫兵，他会在地图上标记两处点位（3A-4,3）和（4C-3,5）——特殊道具“树海の土壤”和“巨大な木の根”同样是本次任务的目标。（3E-5,5）的封印大门目前无法开启，需要等以后在16F拿到“封印扉の键”后再回来。注意，穿过（3B）、（4B）的大门，进入北侧区域后遇敌时会遭遇“マッドドッグ”，它的威吓能降低我方一列的物理属性防御力，配合较高的攻击力很可能秒杀防御低下的角色，建议用龙骑士等职业的技能展开防护，对方的弱点是冰属性。至于“お化けドングリ”的特殊素材，只要确保用任意物理属性将其击倒即可掉落。

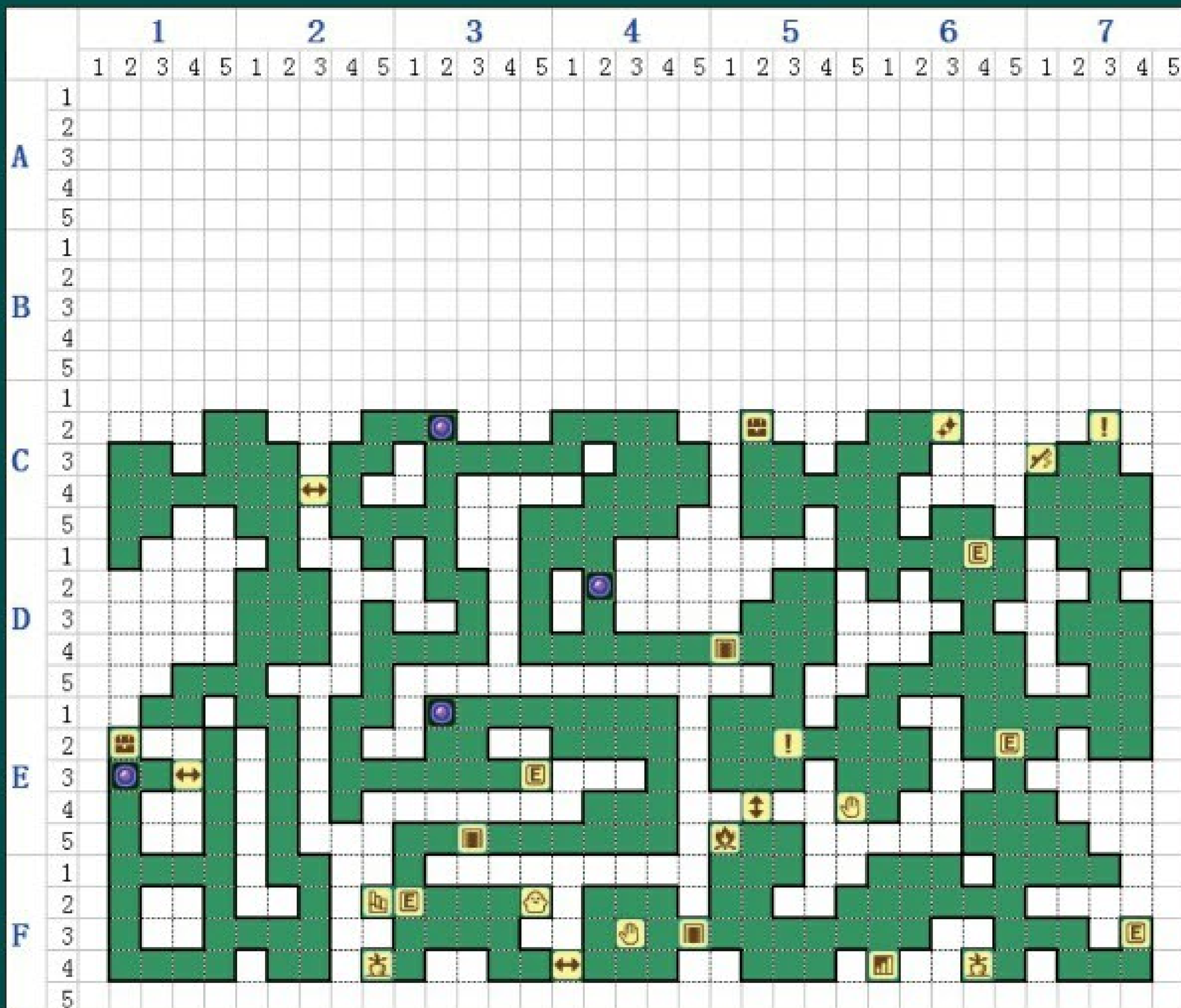
完成3个要求后返回评议会汇报，记得进行“图鉴登录”获取报酬。此后旅店追加邂逅通信功能，集市开始出售冒险必不可少的“アリアドネの糸”，酒馆陆续追加支线委托，冒险者公会则会开放转职功能。再次来到1F的（5E-1,2）与士兵对话，完成追加的冒险事件会获得“树海鸡”，把它们带回旅店寄存，每隔一定天数就能得到鸡蛋。



坐标	内容
3A-4,3	Ⅰ．调查选择“硬そうな地面の土を取る”，获得“树海の土壤” Ⅱ．调查选择“掘り返された柔らかそうな土をとる”，获得“树海の土壤”并触发杂兵战
3B-3,2	【冒险插曲】落し物にご用心 Ⅰ．调查选择“近付いて观察する→背负い袋をてにとる”，获得金钱100并触发杂兵战，全员经验值+30 Ⅱ．调查选择“背负い袋をてにとる”，获得金钱100并触发杂兵战，全员经验值+10
3C-3,5	垂钓点：树海鱼
3D-3,4	垂钓点：树海鱼
3F-3,1	宝箱：ネクタルⅡ
4C-3,5	向南调查，获得“巨大な木の根”
5A-4,5	【冒险插曲】树海べリ－！？ 调查选择“实を食べてみる”并挑选1名同伴，该角色的TP+5，但走到特定位置时HP就会减少，直到（4F-3,2）时事件结束，全员经验值+50
5B-1,2	【冒险插曲】树海べリ－ 调查选择“べリ－を回收する”，获得“树海べリ－”×4～7，全员经验值+20
5C-1,2	宝箱：ネクタル
5D-4,4	采掘点：くすんだ辉石、欠けた泥岩、苔生した矿石
5E-1,2	选择“何か困っているのか寻ねる→鸡を探すと告げる”。习得“饲育术”的前提下，前往（3E-2,2/2,3）、（5C-4,3）、（6E-3,3/3,4）调查，选择“捕まえる”捉住3只逃走的鸡。返回再次与卫兵对话获得“树海鸡”
5E-4,3	宝箱：力の指轮
5F-3,4	采掘点：くすんだ辉石、欠けた泥岩、苔生した矿石
6A-2,3	宝箱：ソ－マ
6B-1,1	【冒险插曲】山都铜货と啮みつきガメ 调查选择“手を伸ばそうとする”并挑选1名同伴，依此选择3个选项，HP减少。再次挑选1名同伴，选择“……深呼吸をして冷静になる→ガメを持ちあげて动かす”，获得“山都铜货”，全员经验值+35
6B-2,4	【冒险插曲】急いては事を仕损じる Ⅰ．选择“慎重に泥道を进む”，获得“ネクタル”，全员经验值+35 Ⅱ．选择“强引に泥道を驱け拔ける”，触发杂兵战，获得“ネクタル”，全员经验值+10
6D-1,1	【冒险插曲】冒险者、初めてのトラブル Ⅰ．选择“枝を杖代わりに使って进む”，全员经验值+25； Ⅱ．选择“何も手にせず泥道を进む”，随机1人HP减少，全员经验值+10

第一阶层 镇守ノ树海2F

行至（5E-1,5）会发现一处篝火，在这里选择“火を起こす”便能对持有的食材进行料理，从而加强食材的回复功效。到达（6F-4,2）时遭遇死灵术师莉莉（リリ），她提醒玩家多注意树海中出没的强力魔物（即FOE）。位于（6F-4,4）的食材点需要队伍中有人习得“树海探索术”方能收获。本层的FOE“这い回る毒虫”属于固定路线移动型，只要探明周围的地形，想要绕过还是很轻松的，现阶段不建议去招惹它。新增杂兵中“アイスバット”的特殊素材需用突属性击倒方能掉落；“マイコニド”会对我方一列附加石化状态，一定要针对其火属性弱点尽快击破。刚到达（3F-1,2）会发现西侧有一块奇怪的石壁，只要调查（3F-5,2）的石像机关，就能令通往上层的楼梯出现。



FOE 这い回る毒虫

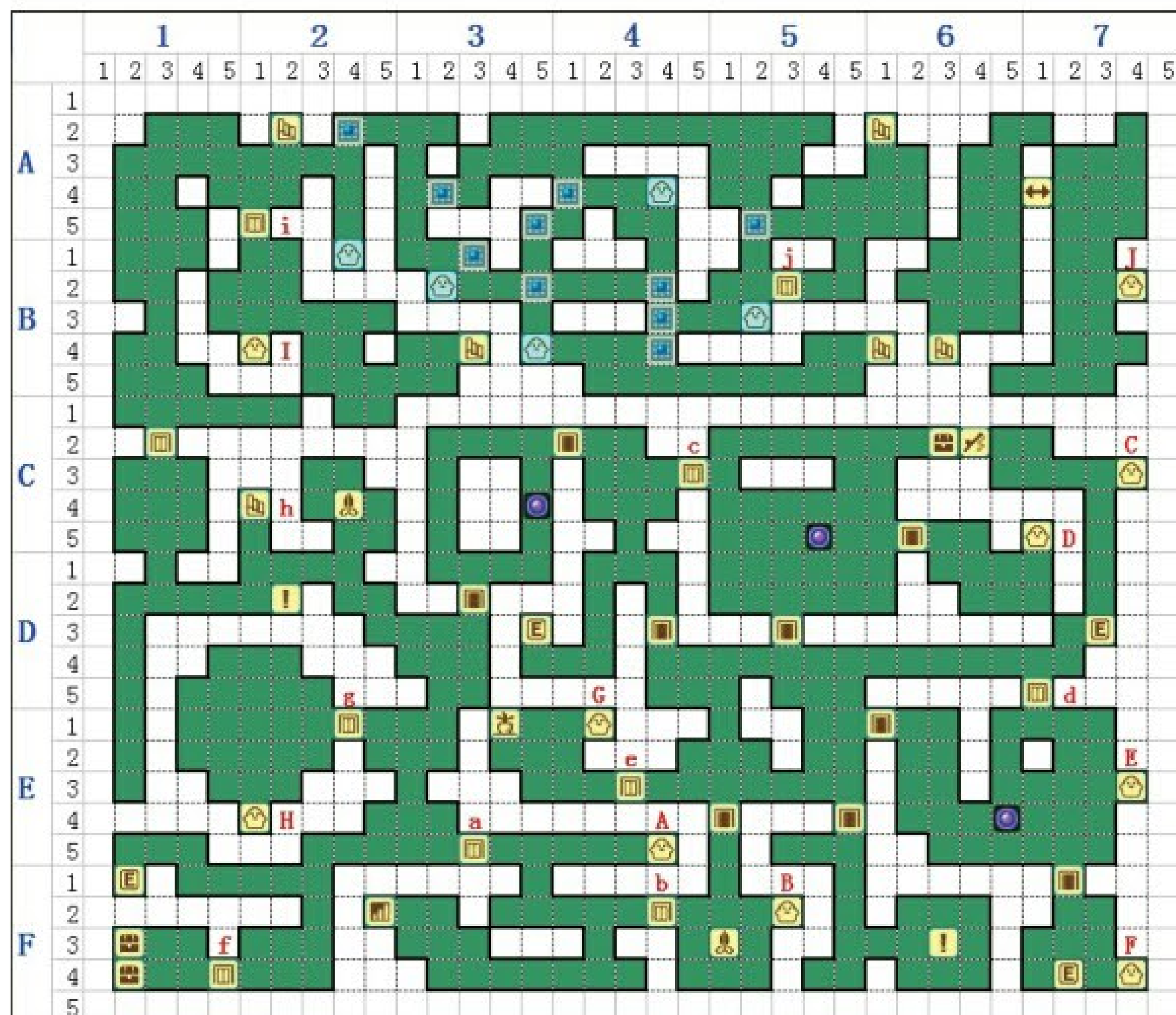
Lv	HP	弱点
12	2027	炎

FOE的通常攻击为斩属性，头技“毒牙”以斩属性攻击单体并附加毒状态。一旦我方角色中毒，“招式+毒”的连发伤害很可能导致其在该回合直接就被打死，根本来不及解毒。因此建议等买到提升毒耐性的饰品，或是习得有效的头封招式后再来挑战，比如拳斗士的“フリッカー”。一旦封印住毒虫的头部，便能令毒牙无法发挥。

坐标	内容
1E-2,2	宝箱：治疗ナイフ
2F-5,4	食材点：月リンゴ
3E-5,3	【冒险插曲】小さな采捕者 Ⅰ.调查选择“样子を伺う→鱼をあげる”，给予“树海鱼”，全员经验值 +80（派生 3F 的报恩事件） Ⅱ.调查选择“背后から先制”，触发杂兵战，全员经验值 +40
3F-1,2	【冒险插曲】人知を超える迷宫 Ⅰ.习得“魔力感知”的前提下调查西侧石壁上的文字，再到（3F-5,2）触碰石像机关，返回石壁前全员经验值 +100 Ⅱ.未习得“魔力感知”或没有调查石壁上的文字，到（3F-5,2）触碰石像机关，返回石壁前全员经验值 +60
4F-3,3	采取点：ザゼンソウ、熟した莲实、褐色の块茎
5C-2,2	宝箱：メディカⅡ
5E-3,2	Ⅰ.受领支线委托 2 的前提下，获得“硬质な壳斗”×2 Ⅱ.受领支线委托 3 的前提下，获得“圆锥形の重牙” Ⅲ.未受领以上两个支线委托的前提下，获得“ネクタル”、“アリアドネの糸”
5E-5,4	采取点：ザゼンソウ、熟した莲实、褐色の块茎
6C-3,2	调查选择“饮む”，全员 HP+20、TP+10（1 天可用 1 次）
6D-4,1	【冒险插曲】ベリー集めと…… Ⅰ.调查选择“ベリーを集める”便离开，获得“树海ベリー”×3，全员经验值 +20 Ⅱ.两次选择“ベリーを集める”触发杂兵二连战，获得“树海ベリー”×3，全员经验值 +60 Ⅲ.三度选择“ベリーを集める”，全员 HP、TP 减少并触发杂兵战，获得“树海ベリー”×5，全员经验值 +100
6E-5,2	【冒险插曲】冒险者のアドバイス 获得“树海コムギ”×5、“ブレイズ冒险团”公会卡，全员经验值 +20
6F-4,4	食材点：树海コムギ
7C-1,3	垂钓点：树海鱼
7C-3,2	对话选择“何か欲しいものはないか寻ねる”，用“月リンゴ”可交换到“树海ハチミツ”×5
7F-4,3	【冒险插曲】野生の力 调查选择“声をかける”，触发杂兵战，获得“兽肉”×5，全员经验值 +70

第一阶层 镇守ノ树海3F

本层设有大量的石像和石壁联动机关，需要调查并推倒石像方能令对应的石壁消失，从而让封闭的大门显现，解封规律为与石像位于同一横轴或纵轴上的门/楼梯（具体请参看地图上标注的英文字母，一对大小写表示相互对应）。因此初期可走的道路较为固定，位于（1C-3,2）的封印大门得持有“封印扉の键”方能开启。行至（2C-1,5）发现北侧封闭的阶梯后，返回城镇即可在评议会接到新的主线任务“ルナリアの结界を解け”。FOE“猛る枭兽”属于警戒追击型，一旦玩家进入其所在区域就会察觉并主动追过来，不过每次移动距离为1，一般不至于被逼入死角。一旦在受到FOE追击的情况下遇敌，建议速战速决或干脆逃跑。（5C）区域的FOE从南门进入无法绕过，（6E）区域的FOE从西门进入无法绕过，都必须先设法开启同区域附近的封印大门，才能有周旋的空间。新增杂兵中“アカモリガメ”的物理防御极高，但是对毒状态没什么抗性，特殊素材需用火属性击倒；“突击イノシシ”的“猪突猛进”为攻击一列，而且还会啃食同伴提升攻击力，建议先干掉与它一同登场的怪物；遇到3只“ローパー”同时登场的话，它们还有可能会合体成为“ギガントローパー”，能力超出同层的敌人一截，务必小心对付，特殊素材需要在其处于任意封印的状态时击倒。



FOE 猛る枭兽

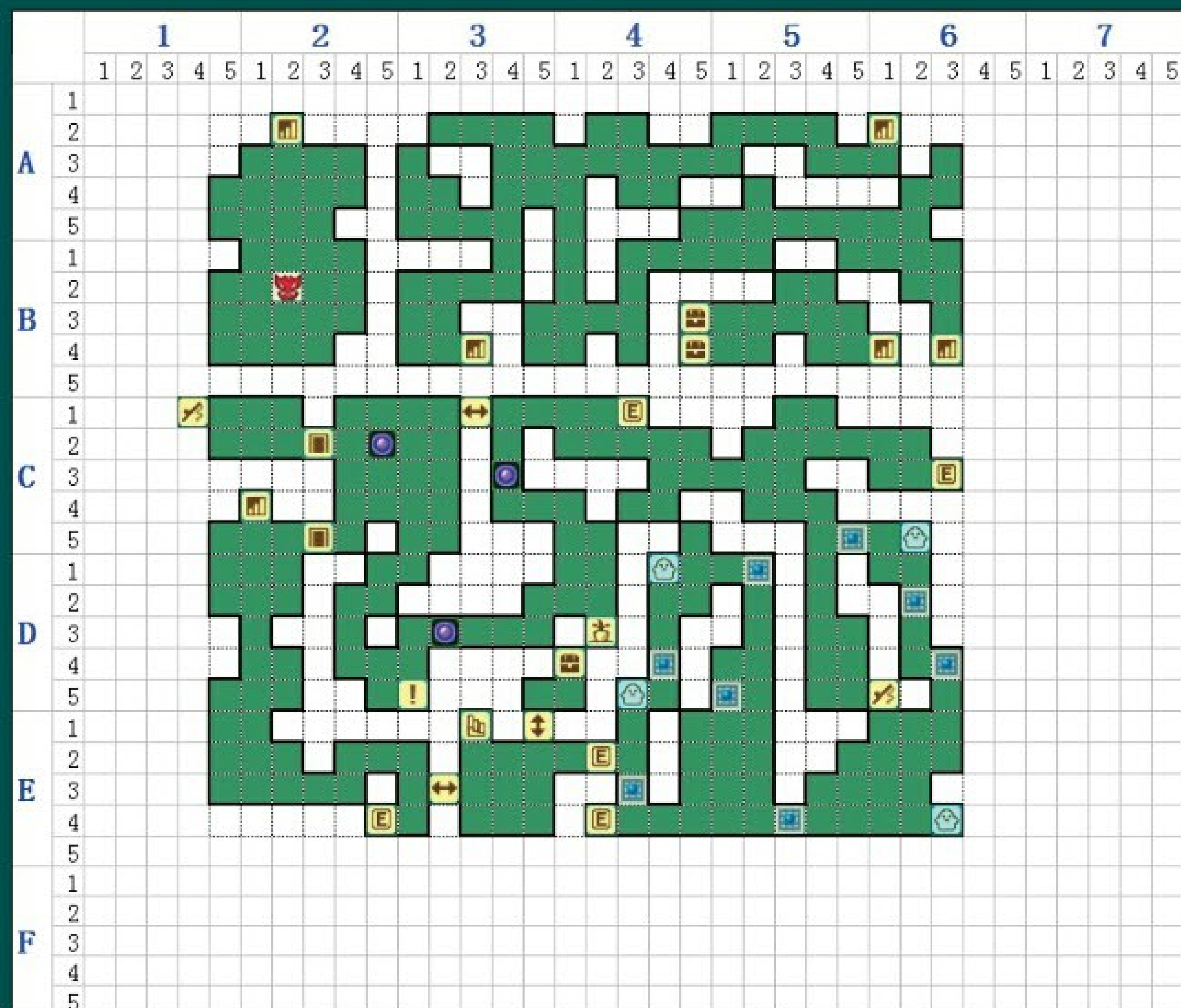
Lv	HP	弱点
14	2236	冰

外形如同猫头鹰和熊的合体，通常攻击为坏属性，头技“フクロウの眼”能令我方全体的物理防御力下降，腕技“ベアハッグ”则为带扩散效果的坏属性攻击。对阵此FOE时除了优先提升坏属性耐性外，利用拳斗士的腕封技能“アームブレイク”能极大地扼制对方的攻势，让药草师以“ダークスモーク”附加盲目状态也是行之有效的手段。

坐标	内容
1F-2,1	【冒险插曲】森に潜むもの Ⅰ.习得“轻业”的前提下触发，全员经验值+120 Ⅱ.未习得“轻业”的前提下触发，队伍中LUC最低的角色HP减少，全员经验值+50
1F-2,3	宝箱：追忆の音贝
1F-2,4	宝箱：雷术の起动符
2C-4,4	伐采点：曲がった老木、茑痕の树皮、缠わり付くツタ
2D-2,2	在2F的“【冒险插曲】小さな采捕者”中给予“树海鱼”，在这里会得到“ザゼンソウ”×3作为回报
3D-5,3	【冒险插曲】见つけたものの正体は…… 习得“树海探索术”的前提下，调查选择“周围を调べる→解体する”，获得“兽肉”×5，全员经验值+40
3E-4,1	食材点：月リンゴ
5F-1,3	伐采点：曲がった老木、茑痕の树皮、缠わり付くツタ
6C-3,2	宝箱：ハマオ
6C-4,2	垂钓点：树海鱼
6F-3,3	对话选择任意选项，可用食材与洁涅塔交换面包 Ⅰ.选择“パンの素材をわたす”，交换如下：①树海コムギ→白パン；②树海コムギ+树海ベリー→フルーツパン Ⅱ.选择“何か欲しいものはないか寻ねる”，交换如下：①ロースト肉→白パン；②烧き鱼→フルーツパン
7D-3,3	【冒险插曲】何见ない危险 调查选择“手を伸ばして麻袋をとる”，随机1人HP减少，获得“ルナリア银货”，全员经验值+80
7F-2,4	【冒险插曲】オリーブ田の名残 Ⅰ.对话选择“相手の言う通りにする”，获得“オリーブ”×5，全员经验值+70 Ⅱ.对话选择“自分たちがおとりになる”，触发杂兵战，获得“オリーブ”×8，全员经验值+200

第一阶层 镇守／树海4F

开门没走几步就会看到新的FOE，“红铁の蝲蛄”为固定路线移动型，与2F毒虫的区别在于它们能在水里移动，因此观察对方的行动轨迹时要留个心眼。本层的石像机关在调查后会改变朝向，其正对的方向才会升起挡路的石柱，要利用这一特性通行。一旦离开本层或使用联合技“全力逃走”，石像的朝向就会重置。新增杂兵“森アイアイ”擅长模仿，能重复一个同伴在该回合的行动（包括其他种类怪物特有的技能），建议在战斗时优先解决。





FOE 红铁の蝲蛄



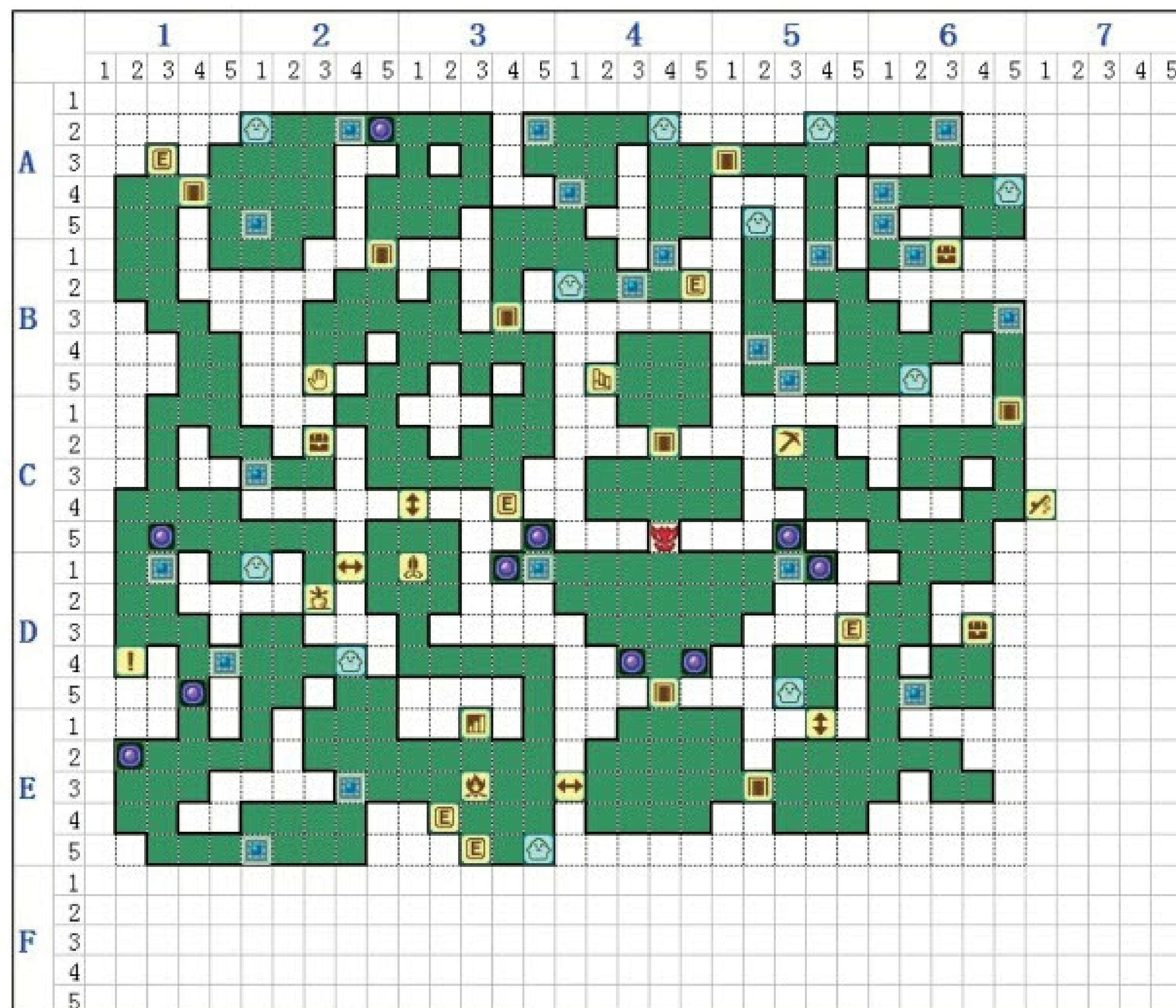
Lv	HP	弱点
15	2153	雷

FOE的通常攻击为斩属性，仅有的一招脚技“アイススライサー”能向我方一列发动冰属性攻击，伤害极大。其物理属性防御力和封印的耐性都较高，但对毒和诅咒状态缺乏抵抗力。由于脚封战术成功率不高，建议用龙骑士的“マテリアルガード”对全队展开保护，危急关头凭借联合技“トライシールド”来救场。魔术师以雷属性魔法展开攻势前，不妨先咏唱“压缩术式”提升威力。如果药草师的“ポイズンスモーク”能对FOE成功下毒，也可以造成稳定的伤害。其特殊素材需以斩属性击倒方能掉落。

坐标	内容
1C–4,1	垂钓点：树海鱼
2E–5,4	【冒险插曲】暗の中には…… Ⅰ．习得“ナイトビジョン”的前提下，调查选择“洞の中を调べる”，获得“苔生した矿石”，全员经验值 +180 Ⅱ．未习得“ナイトビジョン”的前提下，调查选择“洞の中を调べる”，触发杂兵战，获得“苔生した矿石”，全员经验值 +60
3D–1,5	调查选择“リンゴを投げる真似をする”，随机 1 人 HP 减少。选择“别のメンバ－で试す”再挑选 1 名同伴，该角色 HP 减少。重复投掷 4 次后选择新追加的选项“投げ方を予想する→オ－バ－スロ－だと推理する”，获得“月リンゴ”
4B–5,3	宝箱：锻炼の珠
4B–5,4	宝箱：ネクタルⅡ
4C–3,1	【冒险插曲】干し鱼 对话选择“干し鱼の作り方を教わる”，给予“树海鱼”得到“干し鱼”，全员经验值 +40
4D–1,4	宝箱：シ－ルブレイク
4D–2,3	食材点：树海コムギ
4E–2,2	【冒险插曲】冒险者のアドバイス 调查，全员经验值 +40
4E–2,4	【冒险插曲】休憩 调查选择“休憩していく”，全员 TP+15、经验值 +30
6C–3,3	【冒险插曲】水切り！ 调查选择“石を投げてみる”，再挑选 1 名习得“力技”的角色，触发杂兵战，全员经验值 +350
6D–1,5	垂钓点：树海鱼

第一阶层 镇守／树海5F

本层出没的FOE皆为老面孔，机关特性与4F一致，不过还需要利用石柱来控制FOE的走位，才能创造绕过它们的机会。注意，当新增杂兵“ギガントローパ－”与“お化けドングリ”一同登场时，会把后者扔出来对我方全体发动攻击，威力惊人，如果不能秒杀前列的敌人，就建议用腕封技能限制树怪的行动。穿过（4D–4,5）的大门就会看到一群小石像聚集到一起，组成庞大的石巨人挡在必经之路上。先不要急着开战，BOSS所在区域内还有6个小型的石巨人，它们初期并没有威胁，但是会在开战后成为援军，因此玩家要先去调查（3E–5,5）和（5D–3,5）的机关，让石柱升起从而挡住其中4个，才能减轻战斗的压力。





BOSS ゴーレム



Lv	HP	弱点
15	2660	坏、冰

石巨人对一切封印和异常状态都免疫，所以没有特别克制的战术，不过此战也有较强的规律性。首回合BOSS必定发动“爆发”对我方全体展开炎属性攻击，此招威力极大，务必用防御系技能抵挡。爆炸结束后它会分裂成“身体部分（ゴーレムボディ）”和3只小的“チビゴーレム”。之后每经过1回合，石巨人就会与“小弟们”逐一重新结合，恢复的部分能够展开攻势，各部位对应的招式如下。

・脚技：“四股ふみ”，带扩散效果的坏属性攻击；“ストンピング”，坏属性攻击单体。

・腕技：“冰掌打”，带贯通效果的冰属性攻击；“炎の掌打”，炎属性攻击单体。

・头技：“石化ブレス”，对全体附加石化状态；“脆弱の息”，降低全体的六大属性防御力。

一旦合体完成，次回合石巨人就又会发动“爆发”。如果玩家将其任意部位破坏，或是成功击倒小石巨人导致其无法复原，BOSS便会召唤区域内的石像赶来援助，提前利用机关挡路才能让援军的频率降到最低。注意，小型石巨人的HP和大型石巨人的各部位一样，都是1331，但合体前的攻防能力远低于合体后，而且全属性皆为弱点，因此要先挑地上的杂兵打。集中火力各个击破，争取让BOSS处在没有头部的状况下就不必担心石化吐息了。其他招式都相对容易抵挡，由于区域内还会刷新小石巨人并缓缓赶来支援，因此持久战在所难免，需带足回复道具。坚持到破坏掉石巨人的身体后，胜利就近在咫尺了。最后值得一提的是，特殊素材需要在BOSS处于麻痹状态时击倒，其本体是不会中麻痹的，因此得在分裂时对小型石巨人附加麻痹，待其合体后BOSS才会维持该异常状态，过程非常繁琐。当然，嫌麻烦的话还是等以后有了“解剖用水溶液”再来吧！

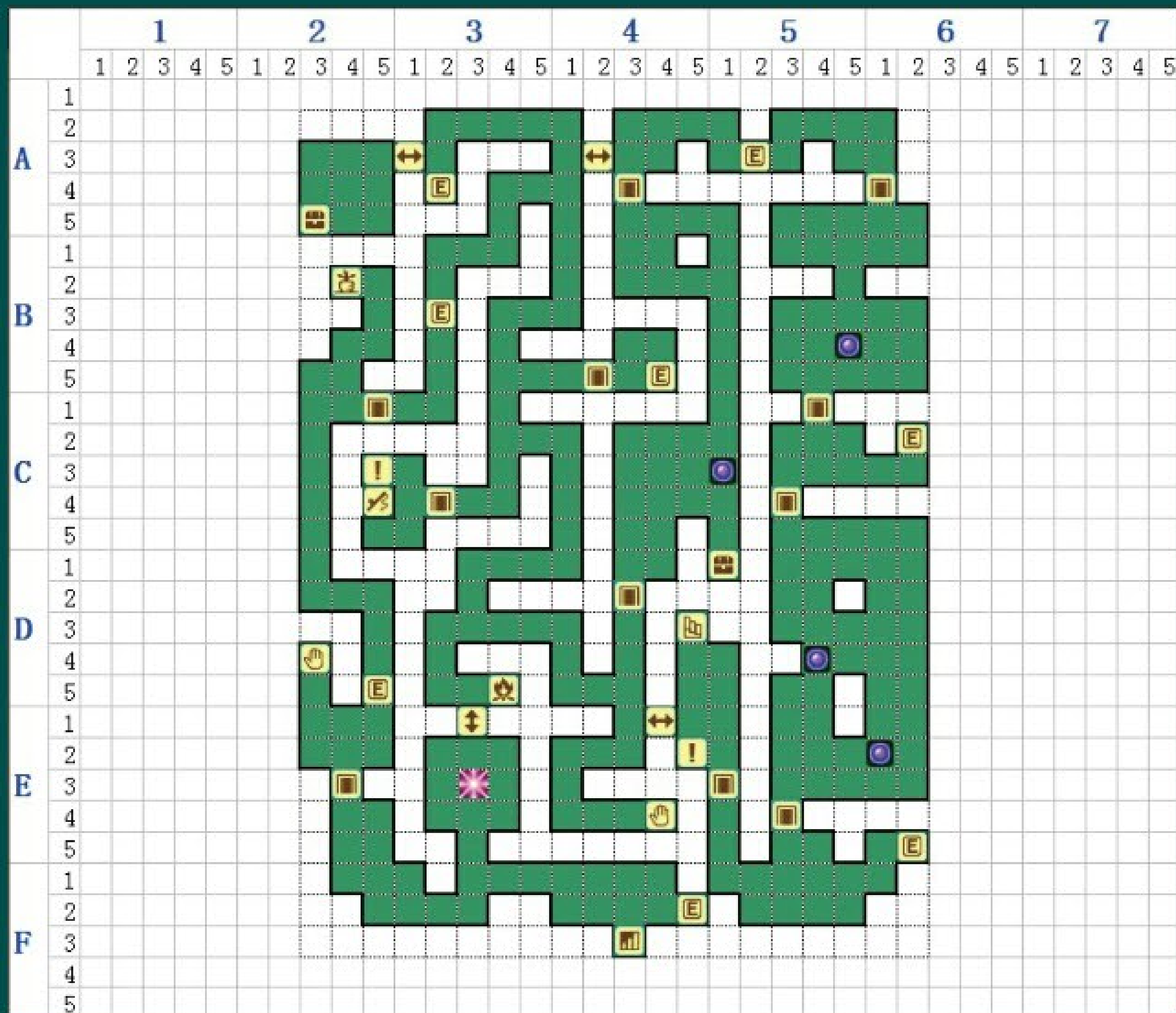
坐标	内容
1A–3,3	【冒险插曲】巨木 调查选择“ここで休憩する”，全员 HP&TP+20、经验值 +60
1D–2,4	对话选择任意选项，可与冒险者交换食材，交换如下：①タマゴ→オリーブ ×5；②月リンゴ→兽肉 ×3；③树海ハチミツ→树海ベリー×5
2B–3,5	采取点：ザゼンソウ、熟した莲实、褐色の块茎
2C–3,2	宝箱：小手切
2D–3,2	食材点：月リンゴ
3C–4,4	【冒险插曲】足元にはご用心 Ⅰ. 选择“気付かれないよう立ち去る”，进入以下分支：①习得“轻业”的前提下，全员经验值 +210；②未习得“轻业”的前提下，触发杂兵战，全员经验值 +80 Ⅱ. 选择“こちらから袭いかかる”，触发杂兵战，全员经验值 +120
3D–1,1	伐采点：曲がつた老木、莺痕の树皮、缠わり付くツタ
3E–2,4 3E–3,5	【冒险插曲】先人からの赠り物 完成“【冒险插曲】先人からの言传”的前提下，调查得到“ルナリア银货”×5、“スクラマサクス”、“雷术の起动符”，全员经验值 +250
4B–5,2	【冒险插曲】先人からの言传 习得“魔力感知”的前提下，选择“调べる”，全员经验值 +100（派生【冒险插曲】先人からの赠り物）
5C–3,2	采掘点：くすんだ辉石、欠けた泥岩、苔生した矿石
5D–5,3	【冒险插曲】忍び寄る影（夜晚方能触发） Ⅰ. 调查选择“目を凝らしてよく见てみる”，习得“ナイトビジョン”的前提下，发现武具。再选择“水に入って调べてみる”，全员 HP 减少并触发杂兵战，得到“ヴァインアーマー”，全员经验值 +200 Ⅱ. 未习得“ナイトビジョン”的前提下，调查选择“水に入って调べてみる”，全员 HP 减少并触发杂兵战，得到“ヴァインアーマー”，全员经验值 +100
6B–3,1	宝箱：金钱 800
6D–4,3	宝箱：铜インゴット
7C–1,4	垂钓点：树海鱼

第二阶层 奇岩ノ山道6F

突入第二阶层后地貌环境发生巨大变化，出没的怪物也焕然一新，不可大意。“痹れゼミ”在被物理属性击倒时，会对我方全体附加麻痹状态，因此建议用魔法属性给予致命一击；“切り裂きモグラ”在钻地后我方就无法命中，次回合其会跳出来发动斩属性列攻击，建议做好防御态势。走到（3F–3,1）会偶遇死神少女索罗露（ソロル），她提示玩家先把北侧的树海磁轴启动，这里可以用于存档和快速返回城镇。

本层的FOE“见据える捕食者”为原地转向型，它会保持顺时针转向（玩家每行动2次FOE换一个方向），一旦发现玩家就会积极靠近，想要绕过就必须找准时机避开其视线范围。





FOE 见据える捕食者

Lv	HP	弱点
27	3657	炎、冰、雷

中规中矩的蝎形FOE，对所有物理属性攻击的耐性都很高。通常攻击为坏属性，脚技“バインドメイス”是带贯通效果的坏属性攻击，并会附加腕封状态，容易影响我方物理系职业的发挥。由于FOE平时只会原地转向，因此非常轻松便能实现绕后偷袭，争取到1个回合的先制机会。考虑到对方的封印耐性相对较高，建议以盲目或麻痹状态来限制其行动，还需要保护好后列角色，以免被贯通伤害秒杀。特殊素材需要令其陷入石化状态再击倒。

坐标	内容
2A–3,5	宝箱：奇迹の指轮
2B–4,2	食材点：树海コムギ
2C–5,3	习得“饲育术”、持有“树海鱼”的前提下，选择“树海鱼をあげる”，方能派生 7F 的后续事件
2C–5,4	垂钓点：树海鱼
2D–3,4	采取点：虹色果实、アロマゴケ、虫コブ
2D–5,5	【冒险插曲】岩と亀 Ⅰ. 习得“力技”的前提下，选择“岩をどける”，获得“ルナリア银货”，全员经验值 +250 Ⅱ. 习得“ナイトビジョン”的前提下，选择“覗き込む”，获得“ルナリア银货”，全员经验值 +250
3A–2,4	【冒险插曲】兽狩り 习得“狩猎技”的前提下，选择“狩りをする”，获得“兽肉”×3～5，全员经验值 +150
3B–2,3	【冒险插曲】落石の威胁 Ⅰ. 选择“气にせず先へと进む”，进入以下分支：①习得“轻业”的前提下，全员经验值 +300；②未习得“轻业”的前提下，随机 1 人 HP 减少，全员经验值 +100 Ⅱ. 选择“辺りを调べてみる”，全员经验值 +150
3D–4,5	选择“少し休息する”，全员 HP+25、TP+15（1 天可用 1 次）
4B–4,5	【冒险插曲】危险な休息 选择“ゆっくりと身体を休める”，全员 HP&TP+30，触发杂兵战，全员经验值 +450
4E–4,4	采取点：虹色果实、アロマゴケ、虫コブ
4E–5,2	调查获得“铜インゴット”
4F–5,2	【冒险插曲】落ちそうな小袋 习得“轻业”的前提下，调查选择“崖下へ袋をとりに行く”，获得“白パン”、“山都铜货”×3，全员经验值 +350
5A–2,3	【冒险插曲】小休止 Ⅰ. 选择“岩阴で休む”，全员 HP&TP+30，经验值 +100 Ⅱ. 选择“步き续ける”，全员 HP 减少，经验值 +100
5D–1,1	宝箱：圣なる赠り物
6C–2,2	【冒险插曲】小麦と动物 调查选择“崖を登ってみる”并挑选 1 名同伴，该角色习得“树海探索术”的前提下 HP&TP 不会减少，随后进入以下分支：①选择“小麦をとつて立ち去る”，获得“树海コムギ”，全员经验值 +250；②选择“小麦を动物に差し出す”，全员经验值 +250；③选择“动物を胁す”，全员经验值 +250
6E–2,5	【冒险插曲】宝の发掘（需先完成 7F 的【冒险插曲】花と亡骸） Ⅰ. 习得“魔力感知”与“力技”的前提下，获得“ルナリア银货”×2、“ゼファーリア银货”，全员经验值 +600 Ⅱ. 仅习得“力技”的前提下，选择“地面に埋められていると予想する”，触发杂兵战，获得“ルナリア银货”×2、“ゼファーリア银货”，全员经验值 +600

第一阶层 奇岩ノ山道7F

本层出没的FOE“暮进の大麒麟”为固定路线移动型，玩家走3步它才会动一次，但一动就是沿着直线冲到头，确认好其冲刺方向就不难避开。新增杂兵中“稻妻リス”的特殊素材需以坏属性击倒；“ポッププディング”的特殊素材需先附加毒状态，并利用毒伤害使其毙命方能掉落。行至（5B–2,5）时发现道路被一块巨大的岩石堵塞，调查并推动岩石，其会向后倒并





裂成两块。牢记这一特性，（3C-4,2）和（3D-2,1）的岩石根据玩家推倒的方向，会影响所能拿到的宝箱。离开本层后岩石就会重置，（2E-4,2）的封印大门依旧需要“封印扉の键”才能开启。



FOE 驀进の大麒麟

Lv	HP	弱点
28	4484	斩

长颈鹿形态的FOE，通常攻击为坏属性，“蓄力”后的次回合必定发动头技“パワースイープ”以坏属性攻击全体，其威力很可能立刻使我方团灭。FOE对除即死以外的大部分异常状态都有抗性，因此除了配合饰品“坏击の守り”针对性地提升坏属性耐性外，习得封印头部的技能方有与之一战的资本。一旦对方成功蓄力，建议全体防御或是用联合技“イージスの盾”抵挡。在9F可以利用推倒地图上岩石的方式对其造成伤害，HP直接削减1/4并陷入昏厥，给我方从身后偷袭的绝佳机会。

坐标	内容
1F-3,4	宝箱：メディカⅣ
2C-5,1	在 6F 给予树海鹈鹕“树海鱼”后派生，选择“树海鱼をあげる”，继续派生 8F 的后续事件
2C-5,3	宝箱：アムリタ
2D-1,5	宝箱：古びた本（强制杂兵战）
3D-4,3	【冒险插曲】毒サソリ Ⅰ．全员都习得“树海探索术”的前提下，选择“休息をする”，全员经验值 +1000 Ⅱ．并非全员都习得“树海探索术”的前提下，选择“休息をする”进入以下分支：①选择“サソリを振り払えと告げる”，没有习得“树海探索术”的角色中随机 1 人 HP 减少，全员经验值 +200；②选择“ジッとしていると告げる”，全员经验值 +500
3F-5,4	伐采点：うねった根、ドロドロの树脂、细い丈夫な枝
4C-2,3	宝箱：ソ－マ
4D-2,2	【冒险插曲】花と亡骸 Ⅰ．调查选择“亡骸に近付く”，全员 HP 减少。再选择“改めて亡骸を见つめる”，全员 HP 减少、经验值 +700（派生 6F 的【冒险插曲】宝の发掘） Ⅱ．调查选择“亡骸に近付く”，全员 HP 减少。再选择“入口のほうへダッシュする”，全员 HP 减少、经验值 +700（派生 6F 的【冒险插曲】宝の发掘）
5C-3,2	伐采点：うねった根、ドロドロの树脂、细い丈夫な枝
5C-5,2	食材点：树海コムギ
5D-2,1	对话选择“（公会名）だと素直に答える”，获得“ドロドロ树脂”、“兽肉”
5E-5,1	食材点：月リンゴ
5F-4,4	【冒险插曲】カブトムシ Ⅰ．习得“饲育术”的前提下，调查选择“素早く手で捕まえる”，全员经验值 +100 Ⅱ．习得“饲育术”的前提下，调查选择“空の袋に砂糖水を涂る”，获得“エンペラ－カブト”，全员经验值 +100
7D-4,2	宝箱：兽避けの铃
7D-4,5	Ⅰ．调查选择“しばらくここで待つ”，获得“月リンゴ”×8 Ⅱ．调查选择“リンゴを 1 つ拜借する→谢ってリンゴを戻す”，累计获得“月リンゴ”×6 Ⅲ．调查选择“リンゴを 1 つ拜借する→しらを切ってごまかす→名乘って谢る”、累计获得“月リンゴ”×6
7F-4,4	【冒险插曲】ウサギ狩り 习得“狩猎术”的前提下，选择“狩りをする”，获得“兽肉”×3 ~ 5，全员经验值 +200

第二阶层 奇岩ノ山道8F

进入（3F-5,1）的大门就会看到体型巨大无比的魔兽，需要先返回评议会报告，受领主线任务“鸣动する大地”。BOSS“オリファント”的实力极强，现阶段去正面挑战根本是以卵击石（后期受领支线委托“至高なる时のために”时才需要与其交锋）。一旦玩家进入BOSS面前3格的区域，它就会警觉并开始移动，且每次移动2格，不过转向需要耗费2次行动的时间。任务的目标是设法绕过它，从而探索后面的阶层。首先，需要把位于（1D-5,5）和（3D-3,5）的两块岩石向南推，随后走到（4E-1,1）的位置触发BOSS警惕，并按照如图所示的路线移动，就能顺利完成任务，探索被BOSS挡住的区域了。

进入东南区域后会遇到新的警戒追击型FOE“傲慢の通仙坊”，一旦它发现玩家便会积极展开追击，如果失去目标则会慢慢走到岩石边待机。当FOE处在警戒状态时玩家从岩石边经过，它还会主动把岩石推倒，被砸中的话全员HP-200。反之玩家如能抢先一步推倒岩石，FOE会受到约1/4的伤害并陷入昏厥，任由我方绕后偷袭。新增的杂兵“クリフゴート”能在发动单体强力攻击的同时附加混乱状态，建议用头封技能予以限制，特殊素材需在其处于脚封状态时击倒。



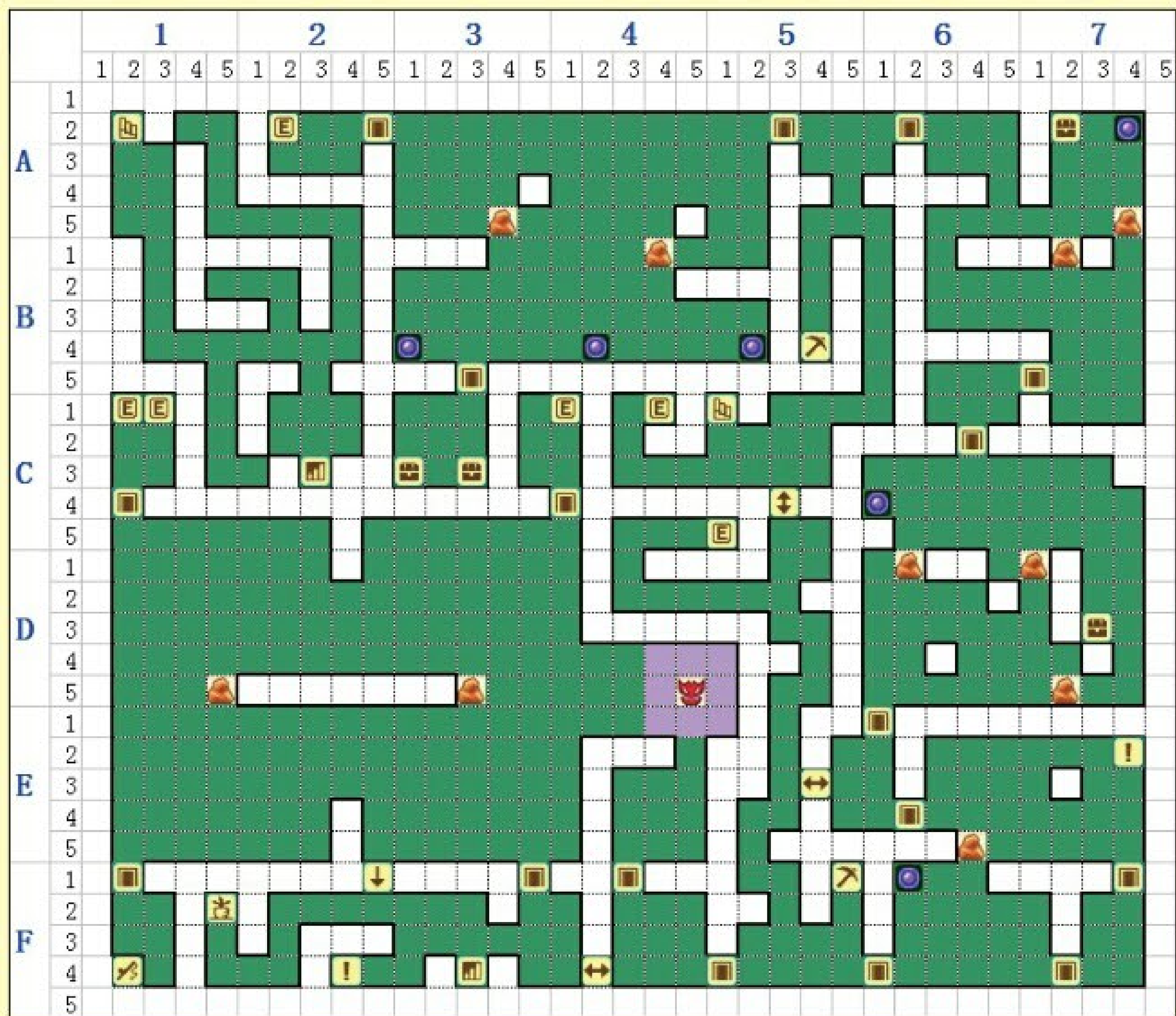
FOE 傲慢の通仙坊

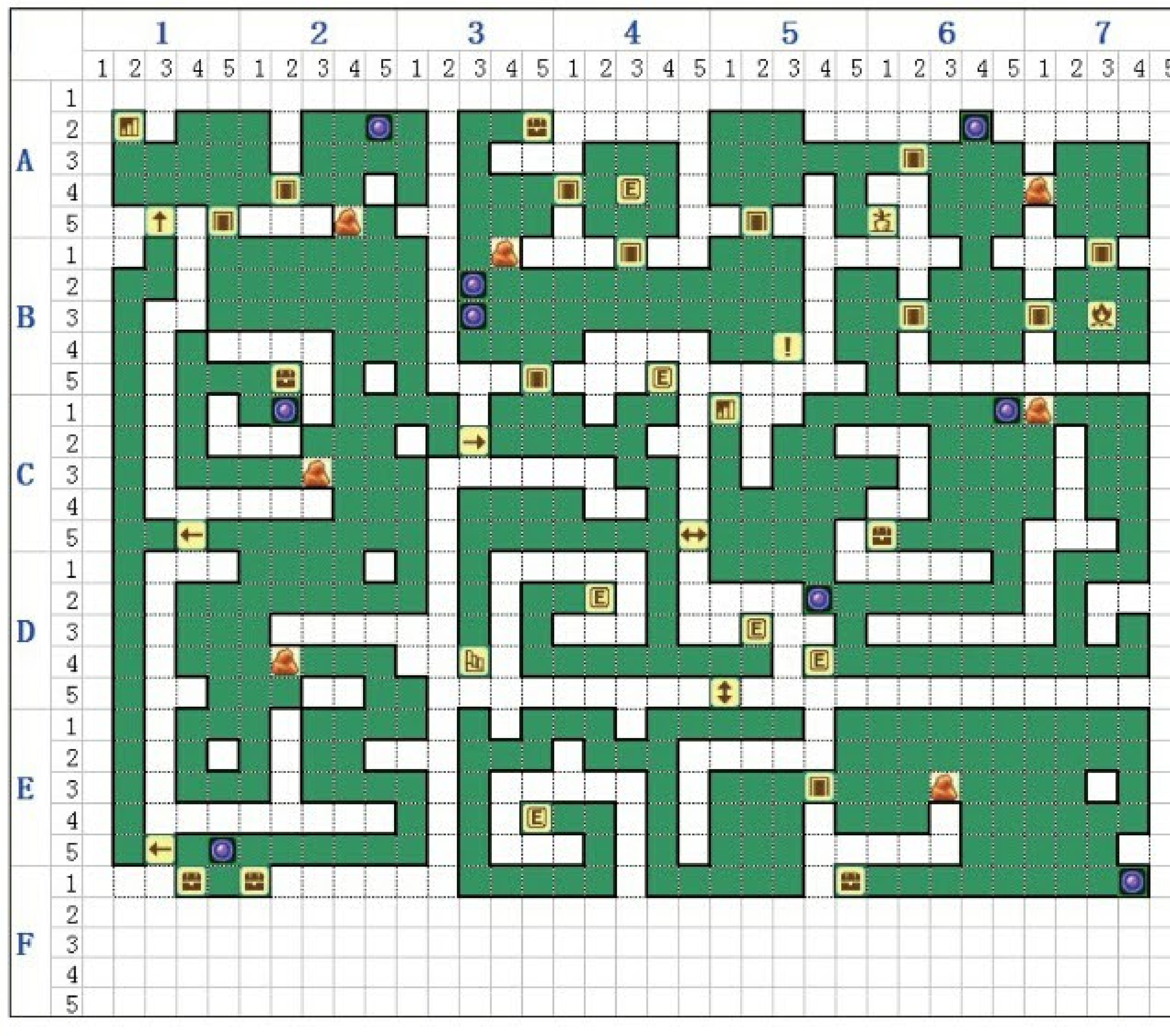
Lv	HP	弱点
29	6448	斩、突、坏

长鼻猿形FOE，通常攻击为坏属性。腕技“テングの拳”是带扩散效果的坏属性攻击。在受到一定伤害后，FOE会召唤2只“バウンスオウム”，继续受创还会召唤“痹れゼミ”，两种杂兵的特性在迷宫部分已介绍过，弱点都是雷属性。场上有杂兵的情况下，FOE会用头技“替え玉”将对自身的物理攻击转移到同伴身上，此时如果“バウンスオウム”处于“オウム返し”状态，就会即刻对我方展开反击，“痹れゼミ”被物理属性击倒则会强制对我方全体附加麻痹状态，因此建议优先用魔法清掉杂兵。

坐标	内容
1C-2,1	【冒险插曲】野生の牛
1C-3,1	Ⅰ．调查选择“ミルクを手に入れる”，习得“饲育术”的前提下，获得“ミルク”×3 ~ 5，全体经验值 +400 Ⅱ．调查选择“ミルクを手に入れる”，未习得“饲育术”的前提下，随机 1 人 HP 减少，获得“ミルク”×3 ~ 5，全体经验值 +200
1F-2,4	垂钓点：树海鱼
1F-5,2	食材点：树海コムギ
2A-2,2	【冒险插曲】树海牛（需先完成 10F 的【冒险插曲】迷い卫兵と牛の话） 习得“饲育术”的前提下，调查选择“饲育术を持つ者が牛へ近付く”，获得“树海牛”，全员经验值 +1600
2F-4,4	对话选择“商品を见る”，可在赛利克处购入“ネクタル”、“アムリタ”、“解析グラス”（支线委托 25 的前提条件）
3C-1,3	宝箱：ゴルゴンアロ－
3C-3,3	宝箱：ウニコウル
4C-1,1	【冒险插曲】野鸟狩り 习得“狩猎术”的前提下，选择“狩りをする”，获得“兽肉”×3 ~ 5，全员经验值 +350
4C-4,1	【冒险插曲】リスとの遭遇 Ⅰ．调查选择“调べる”，持有“树海べリ－”的前提下选择“树海べリ－を差し出す”，获得“ルナリア银货”，全员经验值 +1000 Ⅱ．调查选择“调べる”，持有“树海べリ－”的前提下选择“やめておく”，全员经验值 +300 Ⅲ．调查选择“调べる”，没有“树海べリ－”的前提下全员 HP 减少、经验值 +400
5B-4,4	采掘点：ロザフエルゼン、カミソリ岩石、ドロマイト
5C-1,5	【冒险插曲】落石の被害者 Ⅰ．习得“力技”的前提下，获得“白パン”，全员经验值 +750 Ⅱ．未习得“力技”的前提下，随机 1 人 HP 减少，获得“白パン”，全员经验值 +300
5F-5,1	采掘点：ロザフエルゼン、カミソリ岩石、ドロマイト
7A-2,2	宝箱：金钱 1000
7D-3,3	宝箱：ポイズンナックル
7E-4,2	在 7F 给予树海鹈鹕“树海鱼”后派生，选择“树海鱼をあげる”，继续派生 9F 的后续事件

热门攻略 攻略透解 世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头





第二阶层 奇岩／山道9F

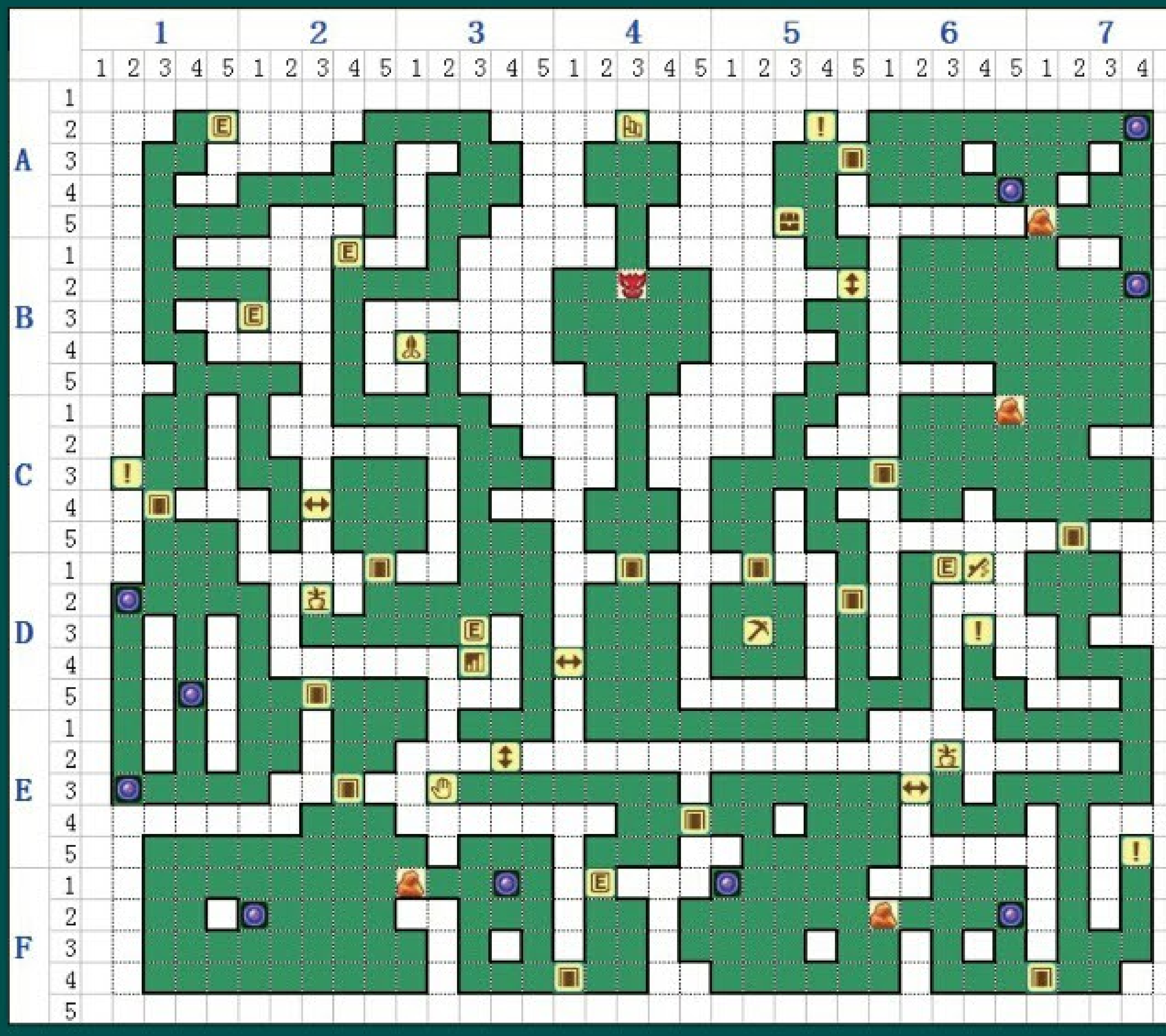
入口附近的位置就有两只麒麟按逆时针不断绕圈，玩家需先看准时机进入南侧的通道，然后绕到东侧把（7C–1,1）的岩石向西推倒，便能改变两只FOE的行动路线。伺机来到东北区域后，需要把（7A–1,4）的岩石向西推，挡住FOE的视线才能避过它。北侧区域同样需要如法炮制。新增杂兵“**バウンスオウム**”在发动“**オウム返し**”时一旦受到物理攻击，就会以同属性展开大威力反击，建议尝试封印它的脚部，以针对弱点的雷属性将其击倒还能掉落特殊素材；“**オオマダライヌ**”的攻击力在第二阶层出没的杂兵中首屈一指，且会降低我方的物理攻击力，务必活用附带头封或混乱状态的招式限制其行动。

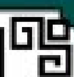
坐标	内容
1F–4,1	宝箱：パラライモルター
2B–2,5	宝箱：アリアドネの糸
2F–1,1	宝箱：解剖用水溶液
3A–5,2	宝箱：铜インゴット
3E–5,4	【冒险插曲】风雨をしのぐ
	调查选择“休憩していく”，全员 HP+40、TP+25、经验值 +400
4A–3,4	【冒险插曲】古い宝箱
	习得“魔力感知”的前提下，调查选择“地面を掘り返す”，获得“ルナリア银货”×3，全员经验值 +700
4B–4,5	【冒险插曲】ベア・トラップの悲剧
	调查选择“あえて先へと进んでみる”，随机 1 人 HP 减少，全员经验值 +400
4D–2,2	【冒险插曲】崖に咲く花（支线委托 26 的前提条件）
	Ⅰ. 调查选择“崖を登り花を观察する”并挑选 1 名角色，根据其能力发生以下结果：①习得“轻业”的前提下，全员 TP+180、经验值 +1000；② AGI 高于 38，全员 TP+25、经验值 +1000；③ AGI 低于 38，所选角色 HP 减少，全员 TP+15，触发战斗，全员经验值 +1000
	Ⅱ. 有猎犬的前提下，调查选择“猎犬に任せる”，全员 TP+35、经验值 +1000
	Ⅲ. 有飞鹰的前提下，调查选择“鹰に任せる”，全员 TP+35、经验值 +1000
5B–3,4	在 8F 给予树海鹈鹕“树海鱼”后派生，选择“树海鱼をあげる”，继续派生 10F 的后续事件
5D–2,3	【冒险插曲】隐れた穴
	调查选择“穴に手を入れてみる”，触发杂兵三连战，获得“ビスヘルメット”，全员经验值 +1200
5D–4,4	【冒险插曲】サボテンと……
	Ⅰ. 调查选择“实を食べる”，全员 TP+150、经验值 +400
	Ⅱ. 调查选择“少し观察する→つかまえる”，获得“ハサミクワガタ”。再选择“このまま立ち去る”，全员经验值 +500
	Ⅲ. 调查选择“少し观察する→つかまえる”，获得“ハサミクワガタ”。再选择“实を食べる”，全员 TP+150、经验值 +900
5F–5,1	宝箱：全能の指轮
6A–1,5	食材点：树海コムギ
6C–1,5	宝箱：见晴らし水晶

第二阶层 奇岩／山道10F

本层的新增杂兵“**ハンマーコング**”会对我方展开全体攻击，封印腕部才能阻止此招，盲目状态对它也有特效，其特殊素材需要以炎属性击倒才会掉落。来到西侧区域后，这里有3只FOE一同出没，想要绕过不妨故意吸引中央的“**见据える**捕食者”警觉，当它走出来的同时往西侧过道移动，这样在周围按逆时针绕圈的两只“暮进**の**大麒麟”就会被它挡在身后。西南和东南两个区域都要故意引诱“傲慢**の**通仙坊”推倒岩石，然后带它兜一个圈才能安全通过。东北不是必经区域，想不打FOE就拿到最深处的宝箱需要花一点功夫：①首先走到（7B–3,2）并让右侧的“见据**える**捕食者”发现；②按照向南1格、向西2格、向南1格的方式移动，此时FOE会被北侧的岩石砸晕；③走到（6C–4,1）等待“傲慢**の**通仙坊”靠近，然后伺机推倒岩石，并绕过FOE，顺利到达（5A–5,3）的大门前。

走到（4D–3,1）的门前会遇到莉莉和索罗露，此时需要返回评议会受领主线任务“傲慢**の**仔、**ヒポグリフ**”才能继续深入，再度返回10F并推开大门前进几步就要迎来BOSS战！





BOSS ヒポグリフ

Lv	HP	弱点
30	6254	雷

在地图上没有什么能重创或限制BOSS的机关，见面直接开打，故是一场硬仗。BOSS的通常攻击为斩属性，各部位的招式如下。

・头技："狂乱の眼差し"，对单体附加混乱状态；"休息"，自身回复500点HP，仅在发动"ウイングシールド"后才会使用。

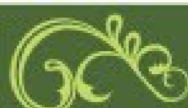
・腕技："バインドクロー"，斩属性攻击我方一列并附加腕封效果；"スカイダイブ"，斩属性攻击我方全体（特定时机发动）。

・脚技："稲妻乱舞"，雷属性随机攻击我方全体2～4次并附加麻痹状态；"バックキック"，带贯通效果的坏属性攻击。

针对BOSS的特性，建议优先装备提升腕封耐性的饰品"アームガード"，并准备充足的TP回复和解除异常状态的道具。对方首回合必定发动"狂乱の眼差し"，HP削减到特定阶段（75%、55%、35%）时都会连续发动"スカイダイブ"+"ウイングシールド"，后者的效果为进入防御态势，受到一定伤害或3个回合便会自动解除。由于BOSS会回血，因此战斗难免陷入持久战。如果能设法令其陷入头封状态，就能遏制回血技能。当对方处在防御状态时应根据我方队伍的情况当机立断，展开猛攻能争取尽早解除防御，否则就趁着这个机会加Buff、回复全队的HP和TP，以准备下一轮攻势。战斗中需把握好对方的血量，预估其会发动全体攻击的回合尽量以"イージスの盾"等联合技抵挡。稀有素材要求在1回合内秒杀BOSS才能掉落，还是等以后再来尝试或直接用"解剖用水溶液"吧。

返回评议会报告任务，"异名"系统就会正式开启，今后可以在冒险者公会让20级以上的角色选择不同的上级职业路线。带着得到的"达人の书"到酒馆与"ルナリアの老学者"对话，可以让19级以下的角色直接升至20级。

坐标	内容
1A-5,2	【冒险插曲】恐るげきハムスタ－ 调查选择"ここで休憩する"，全员 HP&TP+150，食材随机损失 2 个，全员经验值 +650
1C-2,3	在 9F 给予树海鹈鹕"树海鱼"后派生，选择"树海鱼をあげる"，获得"树海鹈"
2B-1,3	【冒险插曲】散乱した荷物と崖と…… Ⅰ. 调查选择"银货や铜货を拾う"，获得"山都铜货"×5、"ルナリア银货"，全员经验值 +500 Ⅱ. 调查选择"お守りを拾う"，获得"アームガード"，全员经验值 +500 Ⅲ. 调查选择"铳を拾う"，获得"オウム炮"，全员经验值 +500
2B-4,1	【冒险插曲】伤ついた冒险者 持有 HP 回复道具的前提下对话，选择"回复药を渡す"，获得"目玉烧きパン"，全员经验值 +1300
2D-3,2	食材点：月リンゴ
3B-1,4	伐采点：うねった根、ドロドロの树脂、细い丈夫な枝
3D-3,3	【冒险插曲】迷い卫兵と牛の话（需先完成本层的 2 个卫兵迷路事件） 对话选择任意选项，全员经验值 +800（派生 8F 的【冒险插曲】树海牛）
3E-2,3	采取点：虹色果实、アロマゴケ、虫コブ
4F-2,1	【冒险插曲】落石と…… Ⅰ. 选择"驱け抜ける"，全员经验值 +400 Ⅱ. 选择"ゆっくりと歩く"，进入以下分支：①习得"饲育术"的前提下，获得"七本ツノカブト"，全员经验值 +1000；②未习得"饲育术"的前提下，全员经验值 +400
5A-3,5	宝箱：金钱 2000
5A-4,2	触发（7E-4,5）的事件后到此，调查并选择"地图を指し示しながら教える"，获得"ミルク"（派生本层的【冒险插曲】迷い卫兵と牛の话）
5D-2,3	采掘点：ロザフェルゼン、カミソリ岩石、ドロマイト
6D-3,1	【冒险插曲】虫胜负の卫兵 Ⅰ. 持有"エンペラ－カブト"的前提下，选择"虫胜负を受ける"，获得"マンダウ"，全员经验值 +2000（该昆虫可在 7F 的"【冒险插曲】カブトムシ"中得到） Ⅱ. 持有"七本ツノカブト"或"ハサミクワガタ"的前提下，选择"虫胜负を受ける"，损失"アリアドネの糸"和持有的昆虫
6D-4,1	垂钓点：树海鱼
6D-4,3	调查选择"休憩する"，全员 HP+55、TP+35
6E-3,2	食材点：树海コムギ
7E-4,5	调查选择前两项中的任意一项，获得"ミルク"，触发本层的后续事件

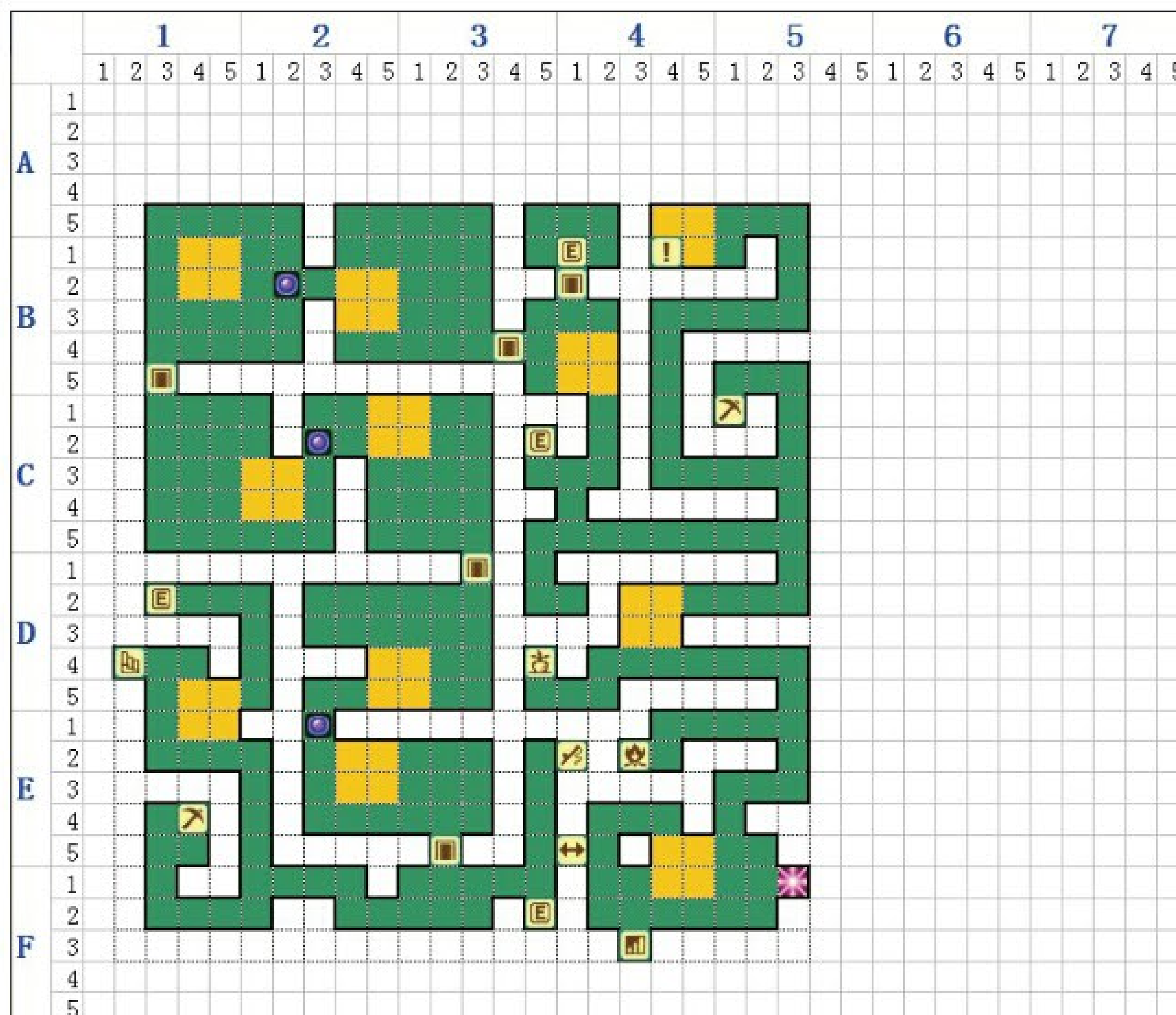
第三阶层

晦冥ノ墓所11F



新的阶层环境如同阴森的坟地，泛着白光的地面表示阳光照射区域（地图上以黄色表示）。本层出没的FOE"外道の剑尸"属于警戒追击型，平时潜伏在迷宫中，一旦玩家与其相邻就会现身并积极展开追踪，玩家走两步它动一次。只要引这些骷髅走到阳光照射区域，它们就会直接消亡（6个回合后复活），从而让我方有机会突破狭窄的路口。当然，晚上前来的话就没有日光效果了。杂兵"プチノワール"在场上其他怪物全被消灭的情况下会巨大化，变身成为强力的"グランノワール"，其攻防能力超出其他杂兵一截，脚技"踏み溃し"能攻击我方全体，不容小觑，特殊素材需以坏属性击倒。







FOE 外道の剑尸

Lv	HP	弱点
39	6037	炎、雷

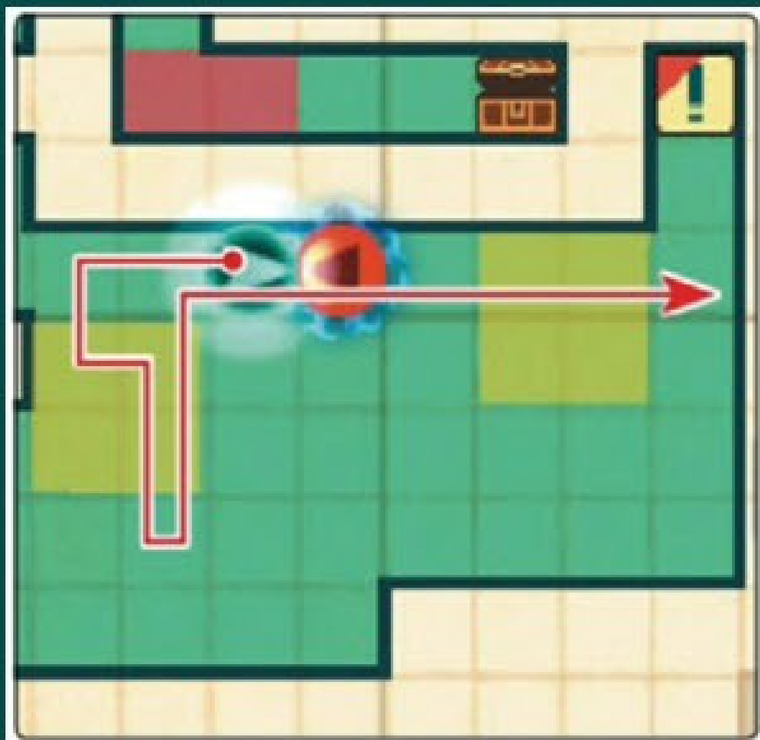
骷髅剑士是典型的物理型FOE，通常攻击为斩属性，头技"外道の刃"是斩属性攻击一列并附加盲目状态，脚技"踏み込み斩り"则为对单体发动连续两次近接斩攻击，后者威力极大但命中率较低。由于此时我方已经可以转成上级职业并习得大师级技能，凭借龙骑士丰富的盾技足以保护同伴们安然无恙。针对FOE的耐性，对其附加头封或麻痹、盲目状态都能作为有效的牵制手段。

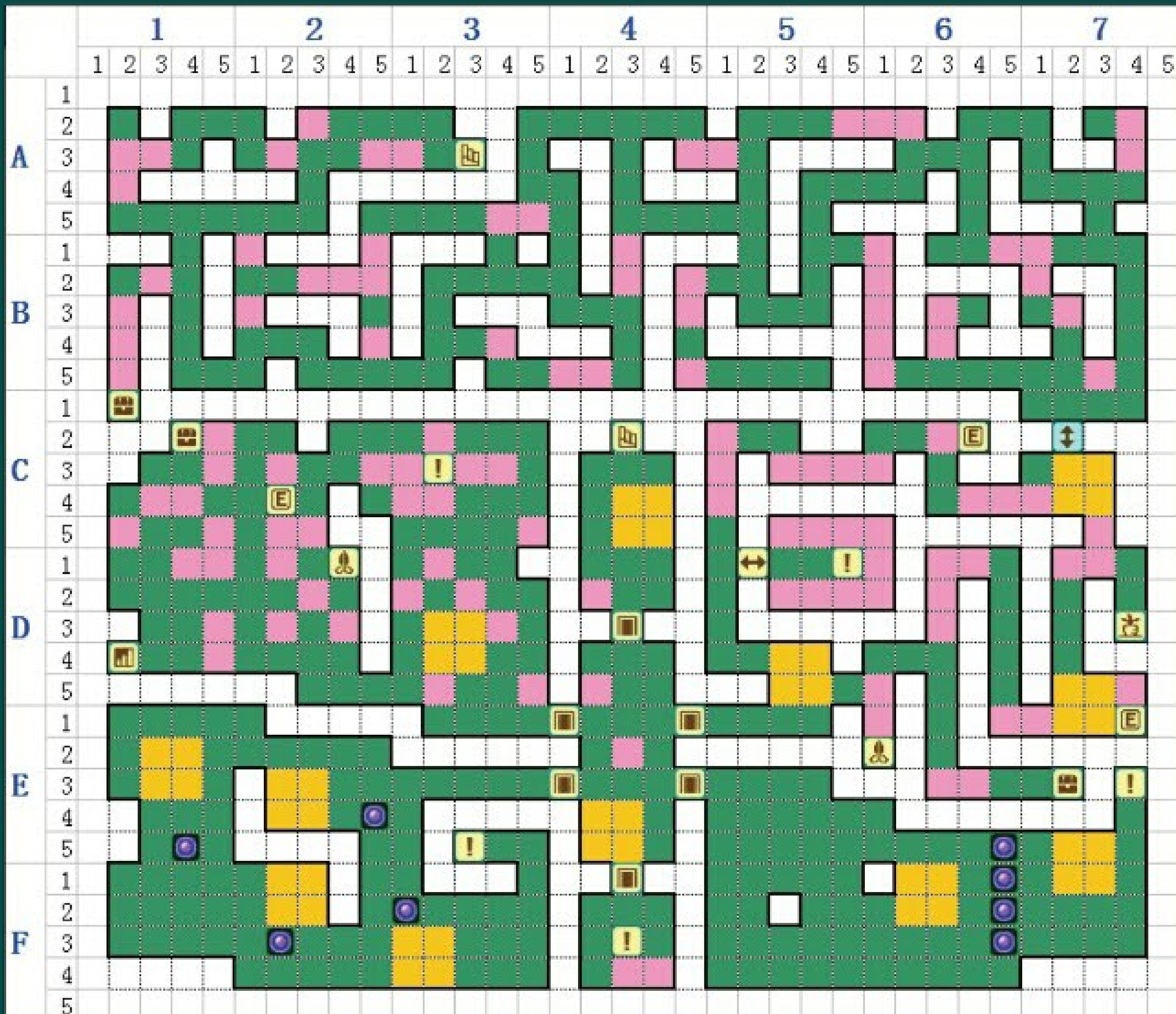
坐标	内容
1D-3,2	【冒险插曲】谜の角杯 调查选择"角杯に手を伸ばす"，获得"山羊の角杯"，全员经验值 +900
1E-4,4	采掘点：パイロライタ－、オブシディアン、朽ちた金属板
3C-5,2	【冒险插曲】怪异とナメクジ Ⅰ. 习得"魔力感知"的前提下调查，全员经验值 +1300 Ⅱ. 未习得"魔力感知"的前提下调查，全员 TP 减少、经验值 +600
3D-5,4	食材点：マンドラジヤガ
3F-5,2	【冒险插曲】洞窟に潜む影 Ⅰ. 习得"ナイトビジョン"的前提下，调查选择"中の样子を探る"，获得"ハオマ"×2，全员经验值 +1700 Ⅱ. 未习得"ナイトビジョン"的前提下，调查选择"中の样子を探る"，获得"ハオマ"×2，随机 1 人 HP 减少，全员经验值 +800
4B-1,1	【冒险插曲】死者の为の穴 Ⅰ. 习得"轻业"的前提下调查，全员经验值 +1300 Ⅱ. 未习得"轻业"的前提下调查，全员 HP 减少、经验值 +600
4B-4,1	白天调查，全员 HP+30、TP+15
4E-1,2	垂钓点：ガイコツ鱼
5C-1,1	采掘点：パイロライタ－、オブシディアン、朽ちた金属板

第三阶层 晦冥ノ墓所12F

本层开始出现毒沼地形，白天时会冒出阵阵毒气，走到上面全员受到伤害，夜晚前来则没有大碍（地图上以红色表示）。购买道具“斥候の长靴”或习得技能“レビテーション”，都能消除毒沼的伤害效果。新追加杂兵“ゾンビドッグ”的特殊素材需要在其处于混乱状态时击倒。穿过（4E-1,1）时再次遇到少女二人组，需要先返回评议会受领主线任务“英雄の武具を集めよ”。任务目标是找到4个隐藏在本层的英雄武具，西北区域位于毒沼之间的（3C-2,3）处可发现“古寂びた铳”；西南区域需把FOE逐一引到阳光下烧死，才能到达最深处（3E-3,5）找到“古寂びた铠”；东北区域只需穿过密道即可发现位于（5D-5,1）的“古寂びた大盾”；东南区域一共有4只FOE挡路，不过只要按照如图所示路线，在不惊动其他3只的情况下消灭最北侧的1只，就能迅速通过，在（7E-4,3）找到“古寂びた兜”。汇报完主线任务后方可前往13F，继续向下一层探索。

ソロル
「何、任せとけ。お前が勝って帰るまで
オレがここで喰いとめておくさ」





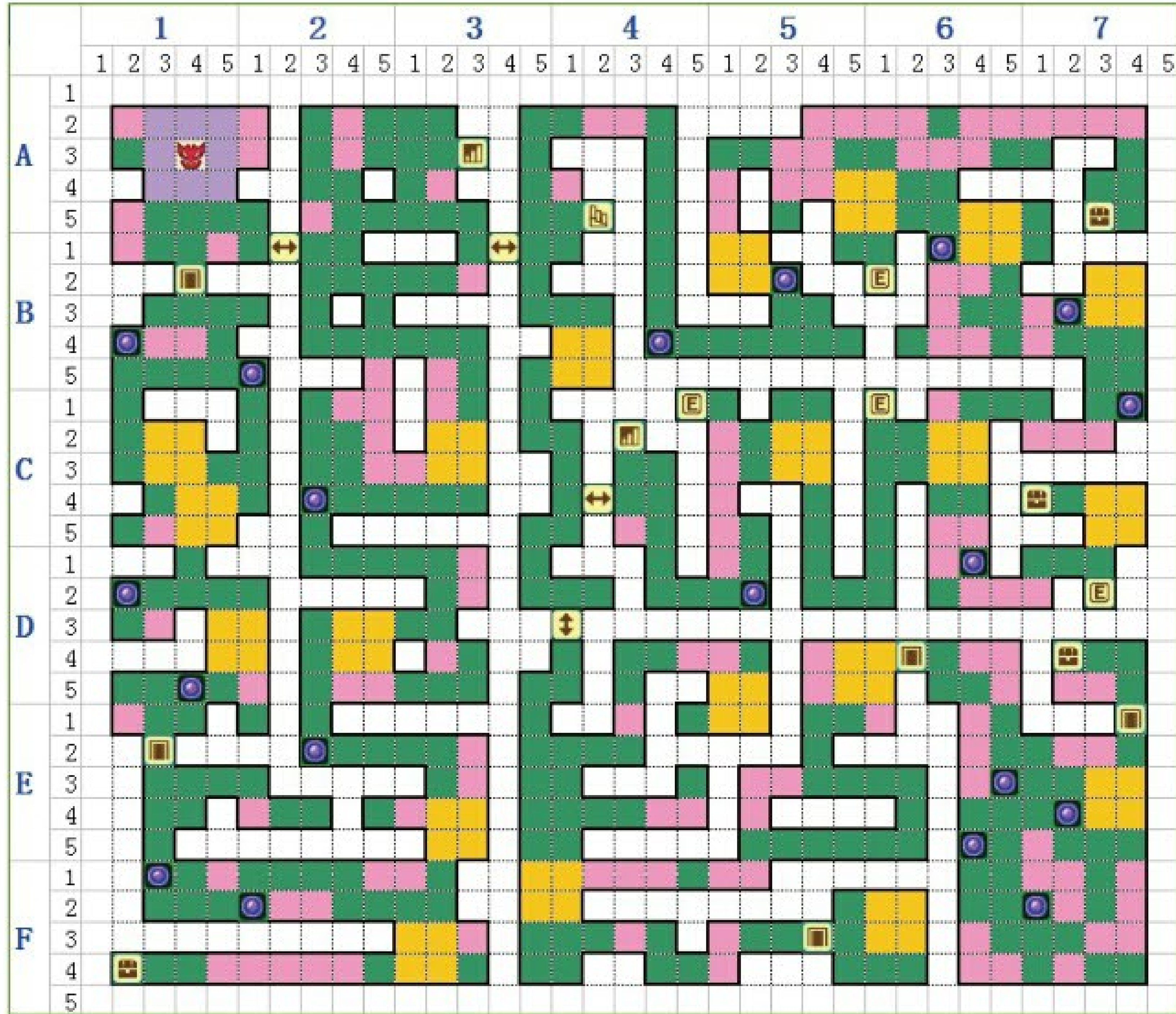
▲（7C-2,2）的密道需要等后期受领支线委托“古战场に眠る龙”后方能通过。

坐标	内容
1C-2,1	宝箱：斥候の长靴
1C-4,2	宝箱：金钱 2500
2C-2,4	【冒险插曲】手厚い埋葬 调查选择“吊う”，全员经验值 +1700
2D-4,1	伐采点：上质な若木、这い寄るツタ、ドクロ木材
3C-2,3	调查获得“古寂びた铳”
3E-3,5	调查获得“古寂びた铠”
4F-3,3	调查选择“休憩していく”，全员 HP&TP+200
5D-5,1	调查获得“古寂びた大盾”
6C-4,2	【冒险插曲】迷いシカ 习得“狩猎术”的前提下，调查选择“狩りをする”，获得“兽肉”×2～3，全员经验值 +1000
6E-1,2	伐采点：上质な若木、这い寄るツタ、ドクロ木材
7D-4,3	食材点：マンドラジャガ
7E-2,3	宝箱：闪光のペンダント
7E-4,1	【冒险插曲】迷い犬 持有“兽肉”或“ロ－スト肉”的前提下，调查选择“兽肉/ロ－スト肉を出す”，全员经验值 +2000（派生 13F 的【冒险插曲】死灵の犬）
7E-4,3	调查获得“古寂びた兜”

第三阶层 晦冥ノ墓所13F

本层的FOE“流离う幻炎”属于固定路线移动型，幽灵体质让它们能够穿过障碍物行动，因此在东北区域穿行时一定步步为营。另外其昼夜的行动路线会有所不同，夜间的活动范围更大，因此空隙也大，推荐选择夜晚突破本层，也不用担心毒沼伤害。新增的杂兵“ゴースト”会用“凭依”选择一个目标，自己在受到攻击时凭依目标也将受到同等伤害，非常难缠，建议以睡眠等异常状态控制它并尽快秒杀。





FOE 流离う幻炎

Lv	HP	弱点
40	6582	斩、冰

亡灵形FOE，通常攻击为斩属性。头技“斩り払い”能以斩属性随机攻击我方全体2～4次。更难缠的是头技“フレイムサイン”，此招能直接降低全体的炎属性防御，且次回合自身的回避率上升。往往会与头技“ヘルファイア”连发，用炎属性攻击我方全体，瞬间导致团灭。队伍中最好配有龙骑士，以高等级的“マテリアルガード”在魔法攻击的回合保护全队，魔术师的“マジックシールド”也有同样的效果。本阶层采取点获得的“雾花”可以制成“耐热ミスト”，用来减轻炎属性的伤害，必要时刻不要吝惜“イージスの盾”。除了设法封印对方的头部外，盲目状态不但能有效限制FOE的命中率，还能使其回避率提升的效果无从施展。

坐标	内容
1F-2,4	宝箱：レリクアリ－
4C-5,1	【冒险插曲】冒险者たちの忘れもの 调查选择“边りを探索してみる”，随后依次选择“バックパックを开く→この场に舍てる”、“壶を调べる→饮み干す”、“剑を手に取る”，获得“ソ－マ”、“フル－ツパン”×3、“シ－ルグリ－ブ”，全员 TP+170、经验值 +2500
6B-1,2	【冒险插曲】死灵の犬（需先完成 12F 的【冒险插曲】迷い犬） Ⅰ. 调查选择“剑を拔き先制する”，触发杂兵战，全员经验值 +1500 Ⅱ. 调查选择“犬の样子を伺う”，获得“ルナリア银货”×5，全员经验值 +2200
6C-1,1	【冒险插曲】すすり泣く女性 Ⅰ. 调查选择“彼女の手をとる”，触发杂兵战，全员经验值 +1000 Ⅱ. 调查选择“しばらく相手を观察する”，触发杂兵战，全员经验值 +2000
7A-3,5	宝箱：铜インゴット
7C-1,4	宝箱：脚斩りの镰
7D-2,4	宝箱：幸运のネクッレス
7D-3,2	【冒险插曲】自然の教训 调查选择“调理してみる”，全员 HP+50、TP 减少、经验值 +2800

第三阶层 晦冥ノ墓所14F

刚走1步就有血字提醒玩家立刻回头，返回城镇得知莉莉下落不明，评议会也追加了新的主线任务“ソロルとリリに助力せよ”，受领任务后才能继续展开探索。本层的FOE“首刈りの断罪者”平时原地不动，一旦玩家出现在其视野范围就会保持追踪，但是绝对不会进入阳光照射区域，利用这一特点可以轻松绕过。注意，如果敌我双方相邻，对方即使处在阳光边缘外也依然是可以触碰到我方、进入战斗的。穿过（5F-5,1）的大门有一场强制杂兵战，最好预留联合槽便于开场抢攻。新增敌人“フレアレディ”会以炎属性攻击一列并附带诅咒状态，由于诅咒的反噬伤害非常可观，开场建议优先发动腕封技能，特殊素材恰恰就需要让其处在腕封状态再击倒方能掉落。



FOE 首刈りの断罪者

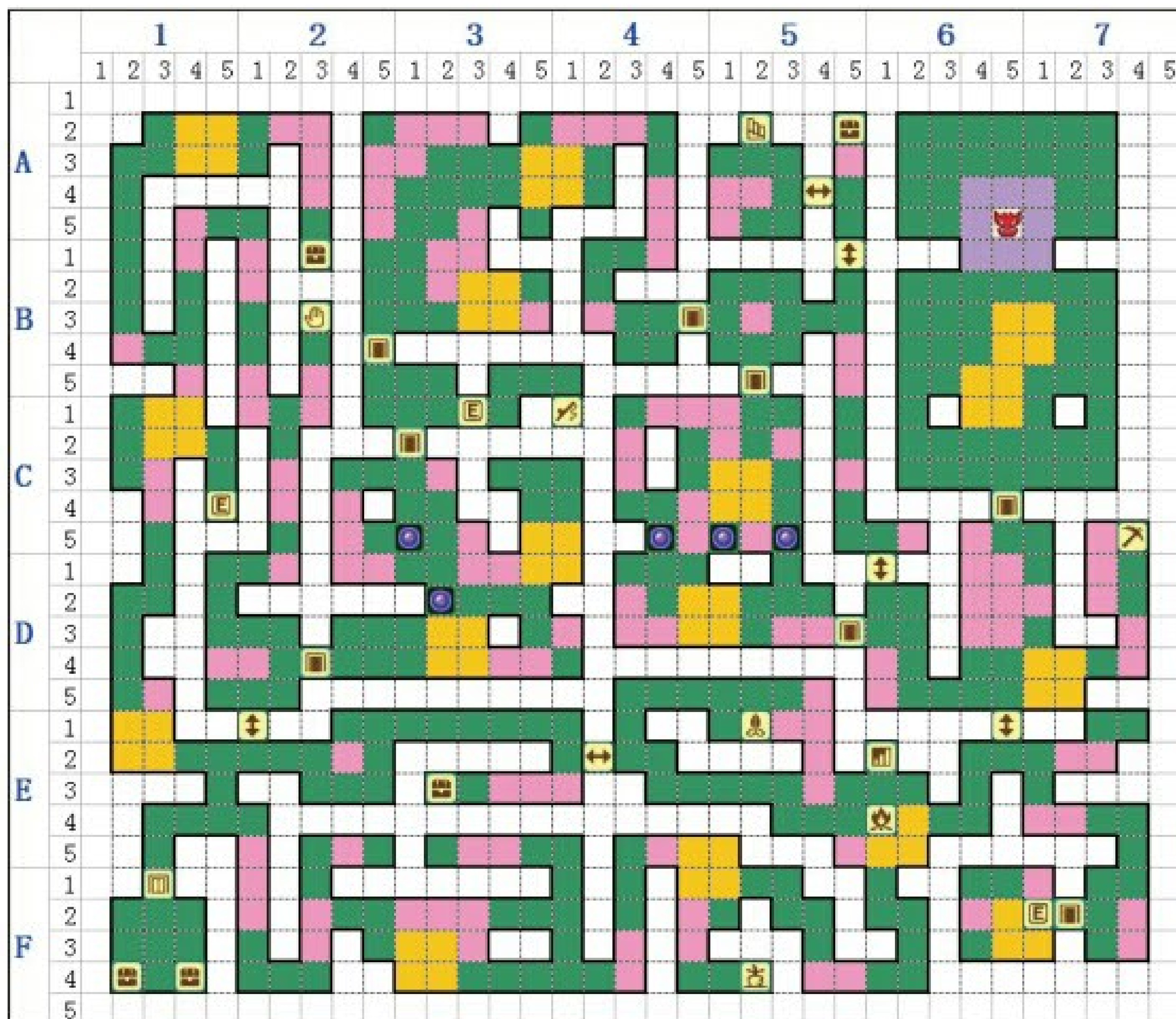
Lv	HP	弱点
42	9601	炎

攻防俱佳的“无头骑士”，体力也高出其他FOE一大截，通常攻击为坏属性。对方的招式很有意思，腕技“惑乱の炎油”在对我方全体付与混乱状态的同时，还会给我方的武器都追加炎属性。看似是帮玩家针对其弱点展开攻势，实际上其会在遭受炎属性攻击后使用头技“焦热の怒り”，对我方全体附加诅咒状态。而腕技“惨杀の斧”在以坏属性攻击全体的同时，还会对处于异常状态的目标附加即死，此招的伤害本身很低，只是即死几率高得吓人。因此建议装备“ヤギのピアス”提升混乱耐性，开战后先以其他属性发动攻击。FOE的HP在下降约一半后才会发动“惑乱の炎油”，只要不用普通攻击，使用各种物理属性特技是不会触发“焦热の怒り”的。不过为了FOE的特殊素材，还是需要以炎属性攻击将其击倒。

坐标	内容
3B-3,2	食材点：マンドラジャガ
3D-3,1	垂钓点：ガイコツ鱼
3E-4,5	对话可与冒险者交换食材：マンドラジャガ→树海コムギ
4D-2,5	采取点：雾花、ゾンビダケ、クチクソウ
4F-4,1	【冒险插曲】角杯の持ち主 持有“山羊の角杯”的前提下，调查选择“角杯を置いてみる”，获得“深渊の大镰”，全员经验值 +3000
5A-1,4	【冒险插曲】谁かの天幕 调查选择“天幕を组み立て休憩する”，全员 HP+80、TP+50，触发杂兵战，随后进入以下分支：①选择“立ち去る”，全员经验值 +2000；②连续选择“天幕で休息する”3次，触发 2 场杂兵战，获得“ルナリア银货”×8，全员 HP+150、TP+100、经验值 +3500
6C-3,1	宝箱：スカルヘルム
6C-3,3	采取点：雾花、ゾンビダケ、クチクソウ

第三阶层 晦冥ノ墓所15F

本层新增的“角つきこうべ”，其特殊素材以冰属性击倒便可掉落；“デモンズコフィン”是本阶层最强的杂兵，脚技“亡者の行进”以坏属性攻击我方全体3~5次，还能附加诅咒、盲目、毒状态，颇为棘手，开场能否成功封印脚部直接影响到战斗的难度，另外石化和睡眠状态对它也有奇效。由于出没的FOE都是老面孔，利用阳光与它们周旋的方法就不再重复。不击倒BOSS就无法通过（5A-4,4）的密道前往下一阶层，而（1F-3,1）的封印大门目前没有钥匙无法开启。到达（6D-1,3）时触发强制杂兵战，索罗露暂时加入队伍，来到（6C-5,4）的大门前就能找到莉莉，她也会加入队伍，为接下来的BOSS战提供助力。



BOSS アンデッドキング

Lv	HP	弱点
42	13488	斩、突、坏、炎、冰、雷

“不死之王”的招式有些像我方的死灵术师，能与场上的杂兵联动作战。开场它会在前列召唤2只死亡剑士，并为自己装上翅膀、飞到后列。5回合后如果场上有残余的杂兵，则必定会使用强力的“死灵大爆发”。随后卸掉自己的翅膀，移动到前列并在后列召唤2只死亡弓手。3回合后重新装上翅膀，再度召唤死亡剑士，如此反复。BOSS各部位的招式如下。

・头技：“死灵召唤”，在后列召唤2只死亡弓手；“死灵乱舞”，让死亡剑士发动近接斩攻击；“墓穴”，该回合死亡剑士受到物理攻击时自动反击；“生の代偿”，牺牲1只杂兵回复自身的HP；“死灵大爆发”牺牲所有杂兵，对我方全体发动炎属性攻击（攻击次数与消灭的杂兵数量相同）。

・腕技：“咒冰爆弹”，牺牲1只杂兵以冰属性攻击我方全体并附加诅咒状态；“毒爆弹”，牺牲1只杂兵对我方全体附加毒状态。

・脚技：“ゾンビシールド”，该回合让场上的杂兵替自己抵挡攻击。

开战后的首要目的是尽快消灭死亡剑士（HP=1201，弱点：炎），避免BOSS发动大爆发。当其卸下翅膀移动到前列时，就是展开猛攻的绝佳时机。位于后列的弓手（HP=511，弱点：炎）会使用腕封技能，但血量极少，不妨以炎属性全体攻击直接秒杀。此战我方有死灵术师莉莉协助，6人使用联合技的机会也相应增加。她可以配合召唤出的死灵，以“死灵の呻き”降低BOSS的防御力，或是发动“炎爆弹”攻击全场。只要能避免“死灵大爆发”，BOSS的其他招式都不足为惧，而且如能率先击杀杂兵，就可以让它空放技能、白白浪费行动机会。腕封和盲目状态对BOSS都能起到不错的效果，特殊素材需要让它被诅咒的反噬伤害击倒才能掉落。获胜后返回评议会汇报任务，之后才能穿过（5A-4,4）的密道，继续探索更深层的树海迷宫。

坐标	内容
1C–5,4	【冒险插曲】激しき战を终えて Ⅰ. 习得“魔力感知”的前提下，调查选择“地面を掘る→もう一度埋めておく”，全员经验值 +2500 Ⅱ. 习得“魔力感知”的前提下，调查选择“地面を掘る→石棺を开ける”，全员HP&TP+230、经验值 +3600 Ⅲ. 未习得“魔力感知”的前提下，全员 TP+20,、经验值 +1200
1F–2,4	宝箱：解剖用水溶液
1F–4,4	宝箱：ハマオプライム
2B–3,1	宝箱：金钱 4000
2B–3,3	采取点：雾花、ゾンビダケ、クチクソウ
3C–3,1	【冒险插曲】野生のはぐれ豚 习得“狩猎术”的前提下，调查选择“狩りをする”，获得“兽肉”×5，全员经验值 +2400
3E–2,3	宝箱：绝耐ミスト
4C–1,1	垂钓点：ガイコツ鱼
5A–5,2	宝箱：アリアドネの糸
5E–2,1	伐采点：上质な若木、这い寄るツタ、ドクロ木材
5F–2,4	食材点：マンドラジャガ
6E–1,4	调查获得“树海コムギ”×2、“月リンゴ”×2、“兽肉”×2、“树海ベリ–”×2
7C–4,5	采掘点：パイロライタ–、オブシディアン、朽ちた金属板
7F–1,2	【冒险插曲】死者たち呼び声 Ⅰ. 习得“魔力感知”的前提下，全员经验值 +3000 Ⅱ. 未习得“魔力感知”的前提下，进入以下分支：①选择前三项中任意 1 项→“全部饮み干す”，全员 TP–140，触发杂兵战，全员经验值 +1000；②选择前三项中任意 1 项→“饮むのをやめグラスを舍てる”，全员经验值 +2000；③选择“断る→饮むのをやめグラスを舍てる”，全员经验值 +2000

FOE 激昂の要塞

Lv	HP	弱点
50	11936	炎、冰、雷

巨龟形FOE，通常攻击为坏属性，所有招式皆为脚技。FOE本身就拥有超高的防御力，再发动“甲罗のお守り・改”后更是能大幅提升六大属性防御力，不负“要塞”之名。一旦被附加弱体状态，则会优先发动“激昂の尾击”解除并攻击我方全体。战斗中首先要依靠龙骑士的盾技才能站稳脚跟，否则后列角色岌岌可危。封印对方的脚部无疑是最行之有效的战术，针对其毒耐性不高的特点，也可以用中毒来输出稳定的伤害。一旦对方自我强化，就用“铠通し”等降低防御的技能来抵消。我方物理系职业则建议配合技能“祈祷：焰/冰雨/紫电”、道具“ファイア/フリーズ/ショックオイル”等手段附加属性后再展开攻势。

坐标	内容
2B–3,5	伐采点：水晶木、クオ–ツの笱、辉く木肌
2C–3,2	食材点：树海コムギ
3B–5,3	宝箱：封印扉の键
3D–2,5	【冒险插曲】美しき水晶の部屋 Ⅰ. 习得“力技”和“轻业”的前提下，调查选择“伸びた水晶をとる”，获得“龙水晶の欠片”×3，全员经验值 +5000 Ⅱ. 只习得“力技”的前提下，调查选择“伸びた水晶をとる”，全员 HP 减少，获得“龙水晶の欠片”×3，全员经验值 +3500
3E–3,5	调查获得“龙水晶の欠片”
4C–5,5	调查获得“龙水晶の欠片”
4F–5,2	【冒险插曲】非番の卫兵 Ⅰ. 选择“助けにいく”，移动到（4E–4,5）触发杂兵战，获得“ペツォッタ大矿石”，全员经验值 +5500 Ⅱ. 选择“……このままじっとしている”，触发杂兵战，全员经验值 +4000
5B–3,4	宝箱：冰结术の启动符
5D–4,4	垂钓点：树海鱼
5E–2,5	伐采点：水晶木、クオ–ツの笱、辉く木肌
6D–4,2	对话获得“树海ベリ–”×8
7F–1,2	宝箱：疾风のお守り

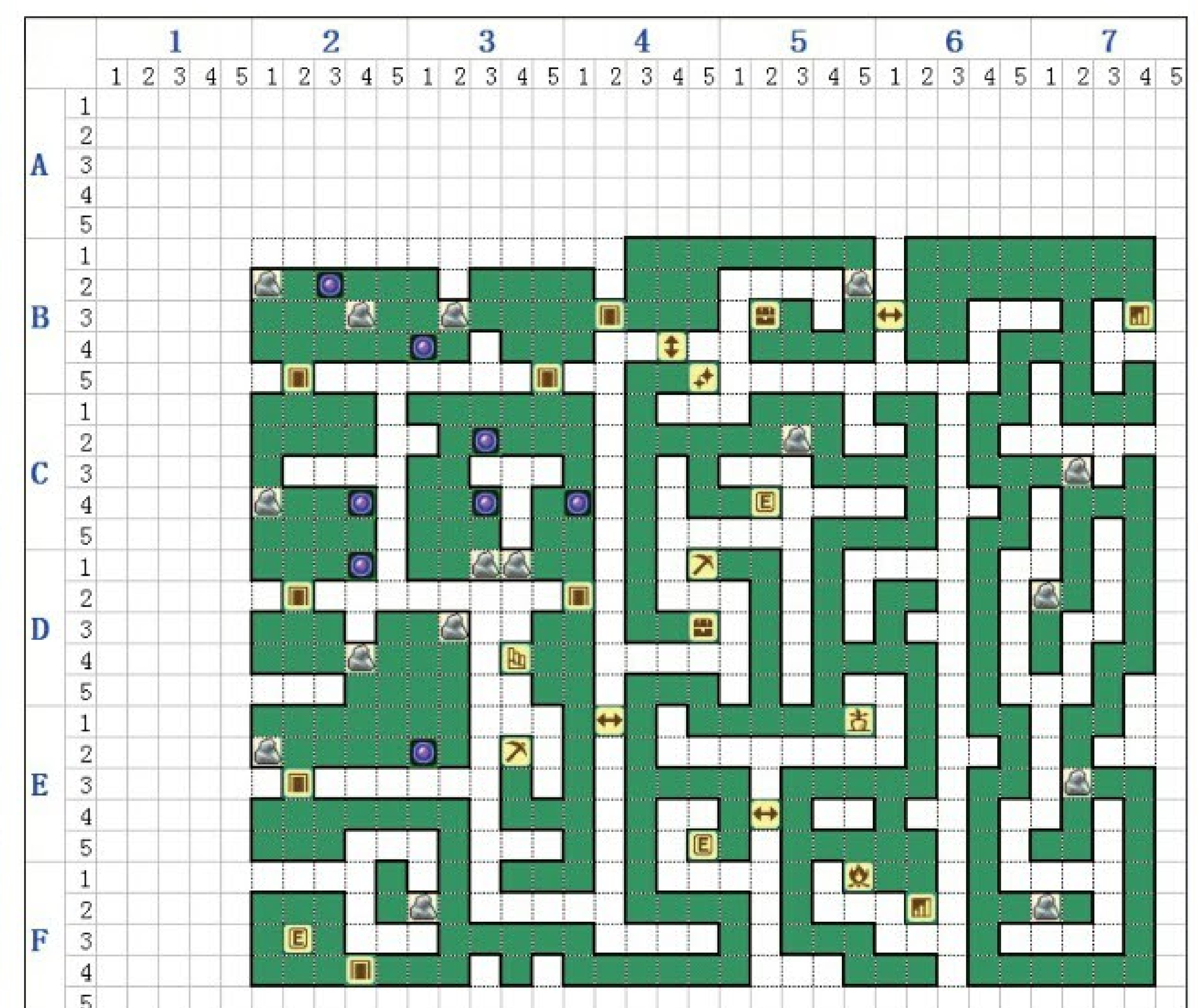
第四阶层 虹霓ノ晶洞16F

新的阶层开始出现水晶障碍，首先到（4C–5,5）调查发现“龙水晶の欠片”，随后返回城镇，赛利克会赠送一把“重いツルハシ”，用它就能凿开水晶前进了。新杂兵中“**サイミンコウモリ**”的行动速度极快，“催眠波”配合其他怪物的攻势很容易打得我方毫无还手之力，利用它掉落的素材打造“**コウモリの首饰り**”可以大幅提升睡眠耐性；“**ボルトクリ–プ**”的雷属性攻击伤害极高，不过它对大部分异常状态的耐性都很低，不妨加以利用，特殊素材需在其处于麻痹状态时击倒；“**リザ–ドソ–ド**”能使用“**チェイスマジック**”在属性攻击后展开追击，建议封印其脚部。FOE“**激昂の要塞**”属于固定路线移动型，注意当我方敲击水晶的同时它也在移动，一旦把水晶破坏，FOE的行动路线亦会随之发生变化。在东南（5E）区域想不惊动FOE，需按以下步骤行动：①破坏（5E–2,3）的水晶；②先敲一下（5E–4,3）的水晶，然后向西移动调整步数，等FOE背对水晶时再将其破坏；③一路向北连续打破（6D）的两块水晶，即可安然通过。



第四阶层 虹霓ノ晶洞17F

前半段的探索没有什么难点，新增的怪物都是以前的变种，对阵时的套路大同小异。“**ブレイズクリ–プ**”的特殊素材需要在其陷入盲目状态时击倒。行至（4F–2,4）会发现一位神秘的斗篷少女，但其身影很快就消失不见。继续向北进入FOE出没的区域，“残响に集う虫”平时原地不动，一旦玩家发生战斗或敲击水晶就会警觉并积极地靠近过来，因此如果战斗不能速战速决，索性就直接逃跑，免得被FOE缠上。在西北（2B）区域要先敲击（2B–1,2）的水晶把FOE引过来，然后趁机去破坏在（3B–2,3）挡路的水晶。



（3C）区域同样要如法炮制。穿过（6B-1,3）的密道后，可以返回16F到西北角的宝箱中拿到“封印扉の键”，这样此前的封印大门就尽皆可以开启了。注意，那些隐藏区域虽然层数较低，但会出现不少新的强力杂兵，切勿大意。其中“火炎リス”的脚技“燃糸炎”不但以炎属性攻击我方全体，连背包中的“アリアドネの糸”都会被它烧掉，其特殊素材要在头、腕、脚全封印的状态下击倒才会掉落。

FOE 残响に集う虫

Lv	HP	弱点
51	12399	炎

对于这种沙虫形FOE，可以敲一下水晶，改变其朝向再绕后偷袭。对方的通常攻击为突属性，招式皆为头技，最大的威胁在于随机攻击我方全体4～6次的“捕食の针”。虽然这招本身的命中率不高，但沙虫在受到攻击的回合中，会发动“エコーエフェクト”自动提升六大属性的攻击力和命中率，行动速度较慢的它往往能凭借此特性后发制人。针对其会对一列附加混乱状态的特性，事先用饰品“ヤギのピアス”提升相应耐性必不可少。战斗中除了尝试封印头部外，盲目状态也对其非常有效，队伍有条件的话不妨直接用即死技能试试运气。

坐标	内容
2F-2,3	【冒险插曲】烂々と辉く水晶は……? 调查选择“水晶を集める”，触发杂兵三连战，全员经验值 +7700
3E-4,2	采掘点：アゲ－ト、苍铅、セレナイト
4B-5,5	调查选择“涌き出る水を饮む”，全员 TP+30（1 天可用 1 次）
4D-5,1	采掘点：アゲ－ト、苍铅、セレナイト
4D-5,3	宝箱：アムリタ
4E-5,5	【冒险插曲】见つけた水晶と冒险者 习得“力技”的前提下，调查选择“手伝おうと申し出る”，获得“龙水晶の欠片”×3，全员经验值 +5800
5B-2,3	宝箱：金钱 7000
5C-2,4	【冒险插曲】洞窟ガモ 习得“狩猎术”的前提下，调查选择“狩りをする”，获得“兽肉”×3，全员经验值 +3000
5E-5,1	食材点：树海コムギ

第四阶层　虹霓／晶洞18F

本层新增的杂兵“リザ-ドランス”非常强力，会发动连携腕技“风车”，对我方全体随机攻击4～6次，属性与同场的“クリ-プ”相同，其特殊素材需以斩属性击倒。FOE“双头の追击者”属于警戒追击型，并不难绕过。走到（4A）区域会看到一种新型的传送水晶，无法被破坏，一旦踏上其周围的特定点位就会被传送到迷宫的其他位置（具体可参看地图上标注的英文字母，蓝底色配合大写字母表示传送的起点，绿底色配合小写字母表示对应的终点）。在（3B-3,5）再次遇见斗篷少女，谈话后返回评议会报告情况，就可以受领新的主线任务“水晶龙を越え世界树の奥へ进め”。



FOE 双头の追击者

Lv	HP	弱点
52	12898	冰

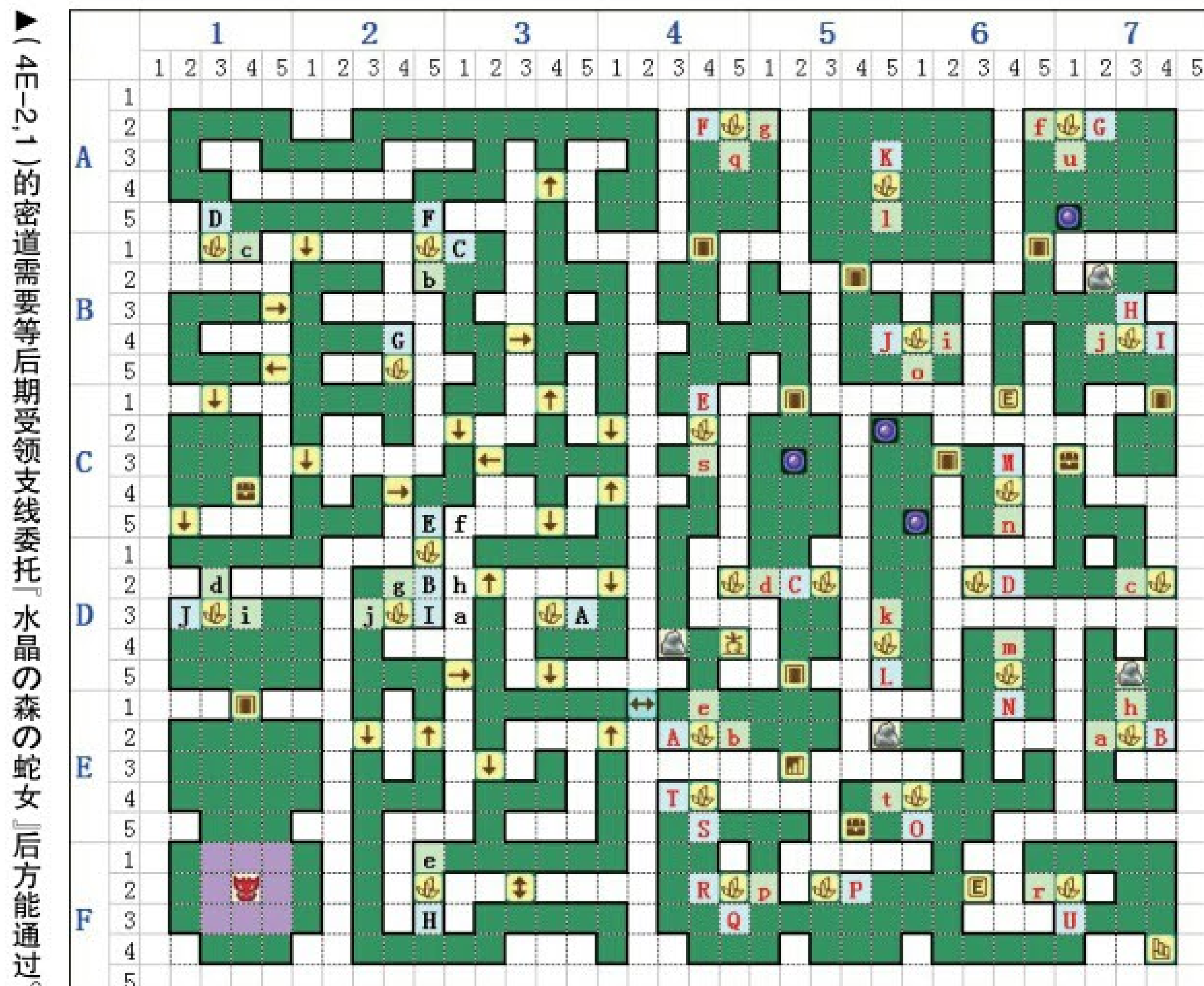
双头犬形态FOE的通常攻击为斩属性，招式皆为头技。“牙の槛”能对我方单体附加全封效果，建议物理攻击手配备“アームガード”，魔法型职业配备“ヘッドガード”，以免被对方打乱阵脚。“レッグバイト”在攻击我方的同时会附加脚封效果，虽然影响不大，但对方在5的倍数回合有较高几率发动“ジェイルブレイク”攻击全体，此招对处在封印状态的目标伤害提升，故还是要尽快解除，或是以防御型联合技应对。FOE对于头封的耐性不高，因此要限制其发挥不难，而混乱和麻痹状态对它也有奇效。特殊素材需要以雷属性击倒方能掉落。

坐标	内容
1B-2,3	【冒险插曲】水晶の椅子 调查选择“水晶のベンチに座る”，全员 HP&TP+30、经验值 +4000
1D-2,2	采取点：魔晶花、珪酸华、ネバリゴケ
1D-2,5	宝箱：ソ－マプライム
1D-4,2	宝箱：银インゴット
2A-4,3	垂钓点：树海鱼
3B-5,2	【冒险插曲】ベリ－と蛇 Ⅰ. 调查选择“ベリ－を集める→慌ててここから走り去る”，全员 HP 减少，获得“树海ベリ－”×8，全员经验值 +4500 Ⅱ. 调查选择“ベリ－を集める→このままじっと耐える”，获得“树海ベリ－”×8，全员经验值 +7300
3C-2,3	调查获得“兽肉”×5
4A-3,2	食材点：树海コムギ
4E-1,3	【冒险插曲】水晶を求める男 调查选择“何をしているのか寻ねる→水晶の欠片をプレゼントする”，进入以下分支：①持有“龙水晶の欠片”，全员经验值 +6500；②未持有“龙水晶の欠片”，选择“お金を差し出す”，赠送 650 金钱，全员经验值 +5000
5E-4,4	采取点：魔晶花、珪酸华、ネバリゴケ

第四阶层　虹霓／晶洞19F

本层依旧是由大量的传送水晶构成，西侧的独立区域还有少数传送点是重合的，东西两侧的传送关系以不同颜色的字体区分。FOE也会受到传送水晶的影响，一些挡路的FOE就需要利用它们的追击特性，设法引到传送点上才能顺利绕开。新增杂兵“警报ゼミ”非常麻烦，它每回合都会自动提高警戒等级，被击倒时根据警戒等级呼唤同伴，等级到3时甚至直接能唤来FOE“残响に集う虫”，如果不能秒杀它，就务必使其陷入头封状态再击倒，这也是特殊素材的掉落条件。

▲（4E-2,1）的密道需要等后期受领支线委托『水晶の森の蛇女』后方能通过。

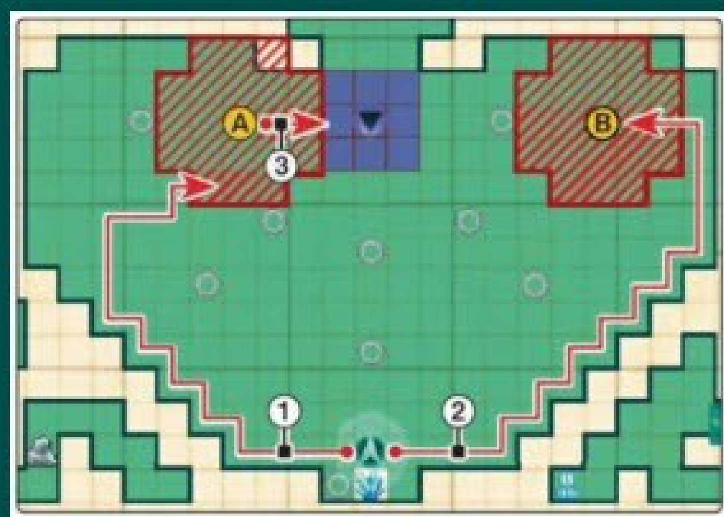


坐标	内容
1C–4,4	宝箱：随意の饰り
4D–5,4	食材点：树海コムギ
5E–4,5	宝箱：银インゴット
6C–4,1	【冒险插曲】はぐれた冒险者 调查选择“一绪にここで休む”，全员 HP&TP+230、经验值 +3500
6F–3,2	【冒险插曲】暗黑の空洞 Ⅰ. 习得“ナイトビジョン”的前提下调查，获得“龙水晶”×3，全员经验值 +8000 Ⅱ. 未习得“ナイトビジョン”的前提下调查，选择“手を入れて穴の中を探る”，随机 1 人 HP 减少，获得“龙水晶”×3，全员经验值 +5000
7C–1,3	宝箱：金钱 13000

第四阶层 虹霓／晶洞20F

主线任务目标的BOSS位于地图正中央，想要靠近需借助传送点绕一个大圈。（6C）区域的两只挡路FOE从东侧的大门进入是无法顺利绕开的，必须借助传送水晶到达它们身后，然后敲击（5B）的两块水晶，把它们依次引入传送点。新增杂兵“リザ–ドハンマ–”与炎冰雷三属性的“クリ–プ”同时出场时，会在后者死亡时发动全体攻击（属性与被击倒的同伴相同），伤害非常可观，其特殊素材需要以冰属性击倒。

历尽艰辛终于来到BOSS的面前，水晶龙会朝正前方喷吐水晶，一旦我方在效果范围内，全员会受到100点伤害并被吹飞（使用“レビテ–ション”技能可减轻伤害）。BOSS吐出的是传送水晶，因此开战前要先花点心思才能靠近它，具体路线如图所示：①先沿着路线1走，让BOSS在A点设好水晶；②原路返回，再沿着路线2走，让BOSS在B点设好水晶；③径直走向B点的水晶，被传送到A点东侧，此时正好位于BOSS身后，直接上前发动偷袭！



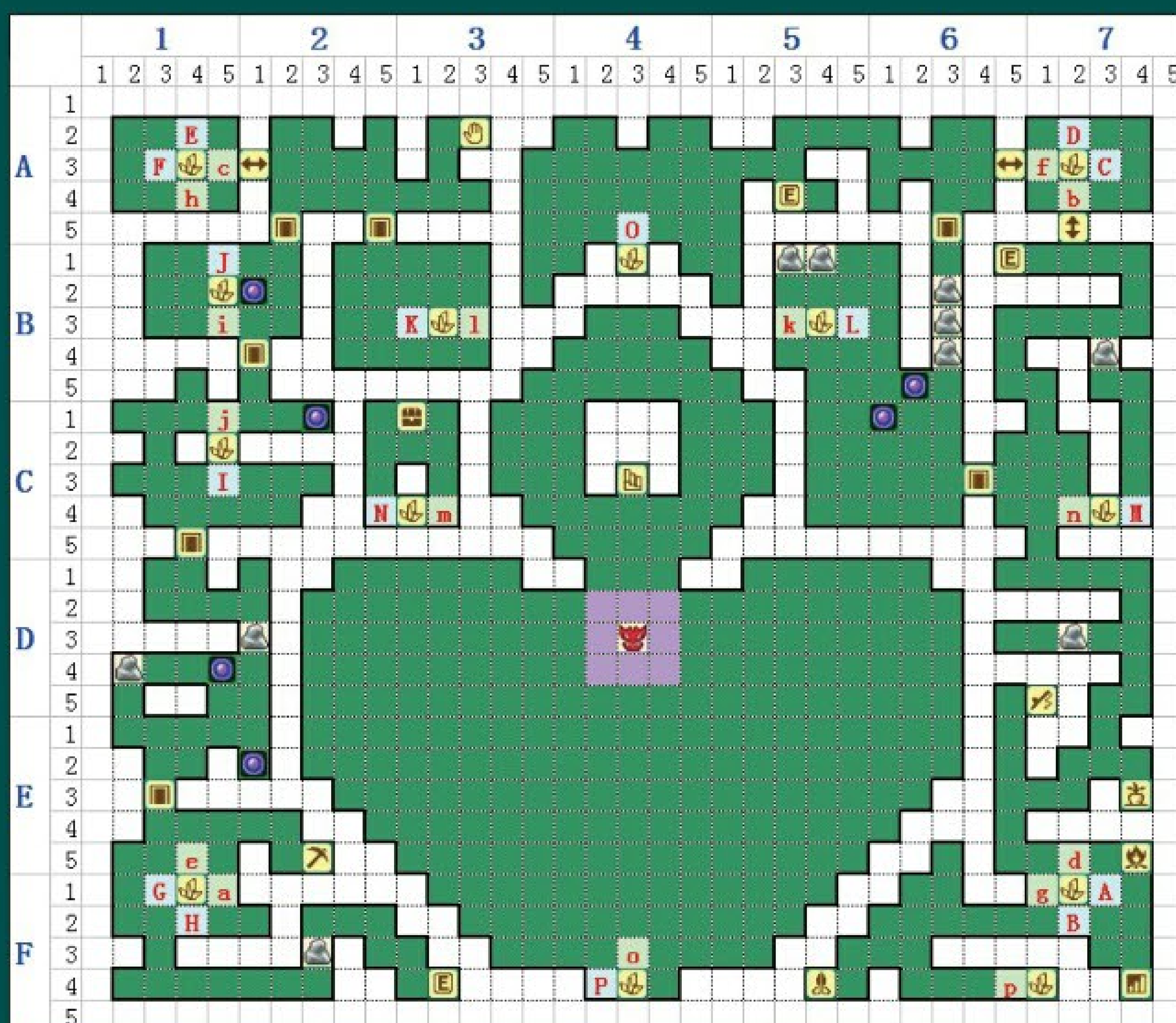
BOSS 水晶龙

Lv	HP	弱点
53	21542	斩、突、坏 or 炎、冰、雷

水晶龙拥有两种形态，初期展开翅膀的形态主要以头技展开魔法攻击，弱点是物理属性。经过一定回合便会切换成翅膀往回收的另一形态，主要以脚技发动物理攻击，弱点是魔法属性。BOSS的通常攻击为坏属性，各部位对应的招式如下。

- 头技：“衰弱の燃息”，炎属性攻击一列，并令魔法属性防御力下降；“结晶化する冻息”，以冰属性对全体随机攻击3～6次，并附加石化状态；“拘束の雷息”，雷属性贯通攻击，附加腕封效果；“クリアブレス”无属性全体攻击，解除强化效果；“悠久の嘶き”，对全体附加头封+睡眠状态。
- 腕技：“プリズム光线”，全体随机攻击2～5次，属性炎、冰、雷随机（同一对象最多命中1次）。
- 脚技：“ソニックプロ–”坏属性攻击单体；“ロックバレッド”突属性贯通攻击；“切り裂く锐爪”斩属性攻击一列。

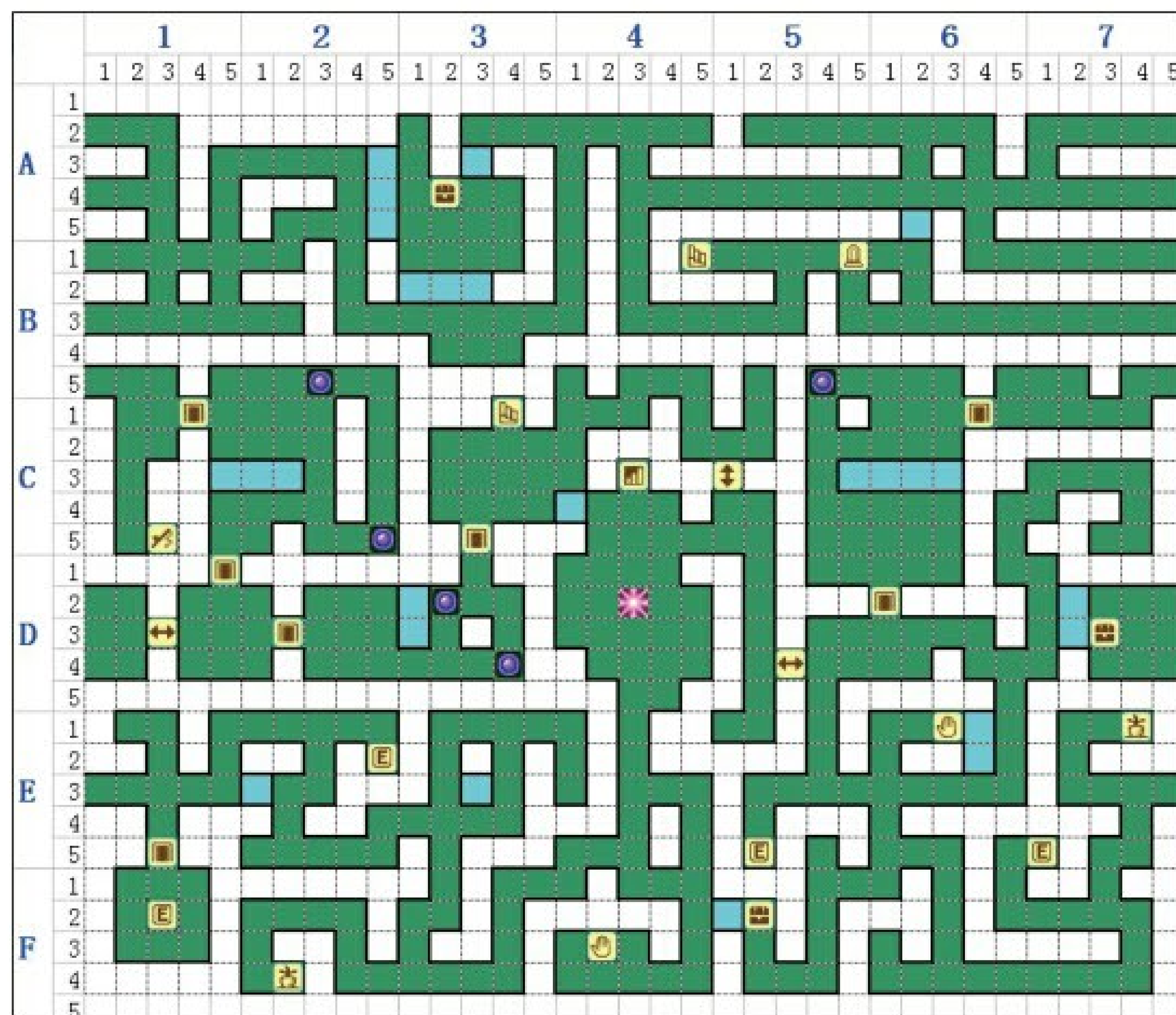
展翼形态下，BOSS威胁最大的招式是“クリアブレス”，其对处于强化状态的角色有伤害加成，故此阶段建议用Debuff技能降低对方的能力，龙骑士的“マテリアルガ–ド”可以有效地缓解魔法伤害。闭翼状态下BOSS的招式威胁下降，龙骑士改换成物理型盾技继续展开防护。对方的脚封耐性并不高，一旦封印成功就能有效地限制其行动，也是我方展开猛攻的绝佳机会。由于“悠久の嘶き”和“プリズム光线”在两种形态下都有可能使用，而且BOSS掌握的异常状态较多，务必让队员们多习得“セ–ビングパワ–”或“抑制防御ブ–スト”来提升耐性，并准备充足的回复道具，否则很容易被打乱步调。另外由于对方的行动较快，预判并提早发动“ディレイハ–ブ”来回复全队更加适合。战斗中也需要一定的运气，一旦形势危急就用联合技“ヒギエイアの杯”重振旗鼓。BOSS的特殊素材需令其处于腕封状态再击倒。



坐标	内容
2E–3,5	采掘点：アゲ–ト、苍铅、セレナイト
3A–3,2	采取点：魔晶花、珪酸华、ネバリゴケ
3C–1,1	宝箱：ネクタルⅡ
3F–2,4	【冒险插曲】采掘二人组 再び Ⅰ. 调查选择“そろそろ归った方がいい”，全员经验值 +9000 Ⅱ. 调查选择“まだまだ奥にいけるはずだ”，派生【冒险插曲】采掘二人组 街へ归る
5A–3,4	【冒险插曲】采掘二人组 街へ归る 选择任意选项触发杂兵战，全员经验值 +15000
5F–4,4	伐采点：水晶木、クオ–ツの筍、辉く木肌
6B–5,1	【冒险插曲】采掘二人组 Ⅰ. 调查选择“何をしているのかと问う→奥に行って矿石を探すべきだ”，派生【冒险插曲】采掘二人组 再び Ⅱ. 调查选择“何をしているのかと问う→危险だから归ったほうがいい”，全员经验值 +5000
7D–1,5	垂钓点：树海鱼
7E–4,3	食材点：树海コムギ

第五阶层 圆环／原生林21F

汇报完任务后开始全新阶层的探索。本阶层都是东西贯通的循环结构，走到地图最左侧后就会从右侧冒出来，蓝色的水面区域都是需要配合以后的重力装置才能通过的地形。FOE“反骨の针雀”平时延固定路线移动，一旦玩家出现在其视野范围内就会展开追击，不过只要与其不处在同一轴线上，它就会失去目标，想要顺利绕过需利用这一特性。新增杂兵“オオナナフシ”的特殊素材以炎属性击倒即可掉落；“アイアンドングリ”会以自爆对我方全体附加石化状态，最好设法封印其头部，此招有准备动作，故提前防御也可以降低石化几率。



FOE 反骨の针雀

Lv	HP	弱点
61	17041	斩、突、坏

针雀的通常攻击为突属性，招式全部由头部发动。由于其随机攻击我方3～5次的“アームクラック”附带腕封效果，建议战前先给物理攻击手等配备好饰品“アームガード”。FOE在受到物理攻击后，会在次回合进入一种全身突出利针的状态，此时能够对物理攻击发动反击，并释放大威力的“怨恨の针击”，攻击我方全体的同时附加诅咒状态。因此建议全体防守，等其解除状态后再继续猛攻，若是能顺利封印头部就更无后顾之忧了。在24F利用重力装置可以让针雀撞墙，然后趁其眩晕的时候展开偷袭。

坐标	内容
1C–3,5	垂钓点：树海鱼
1F–3,2	【冒险插曲】花田と魔物と…… 调查选择“休んでいく”，触发杂兵战，全员经验值 +10000
2E–5,2	【冒险插曲】树海ベリ－ 调查选择“ベリ－を集める”，获得“树海ベリ－”×5，触发杂兵战，全员经验值 +9000
2F–2,4	食材点：树海コムギ
3A–2,4	宝箱：咒われし棺
4F–2,3	采取点：トケイバナ、コエンドロ、肉厚な茎
5E–2,5	【冒险插曲】リョコウ鸟の群れ 习得“狩猎术”的前提下调查，选择“狩りをする”，获得“兽肉”×3～5，全员经验值 +4000
5F–2,2	宝箱：铜インゴット
6E–3,1	采取点：トケイバナ、コエンドロ、肉厚な茎
7D–3,3	宝箱：ソ－マプライム
7E–1,5	【冒险插曲】见知らぬ植物 Ⅰ．习得“树海探索术”的前提下，调查选择“その植物を观察する”，全员经验值 +8000 Ⅱ．习得“树海探索术”的前提下，调查选择“气にせず进む”，全员 HP 减少、经验值 +3000 Ⅲ．未习得“树海探索术”的前提下调查，全员 HP 减少、经验值 +3000
7E–4,1	食材点：树海コムギ

FOE 灾厄に至る病

Lv	HP	弱点
62	13893	炎

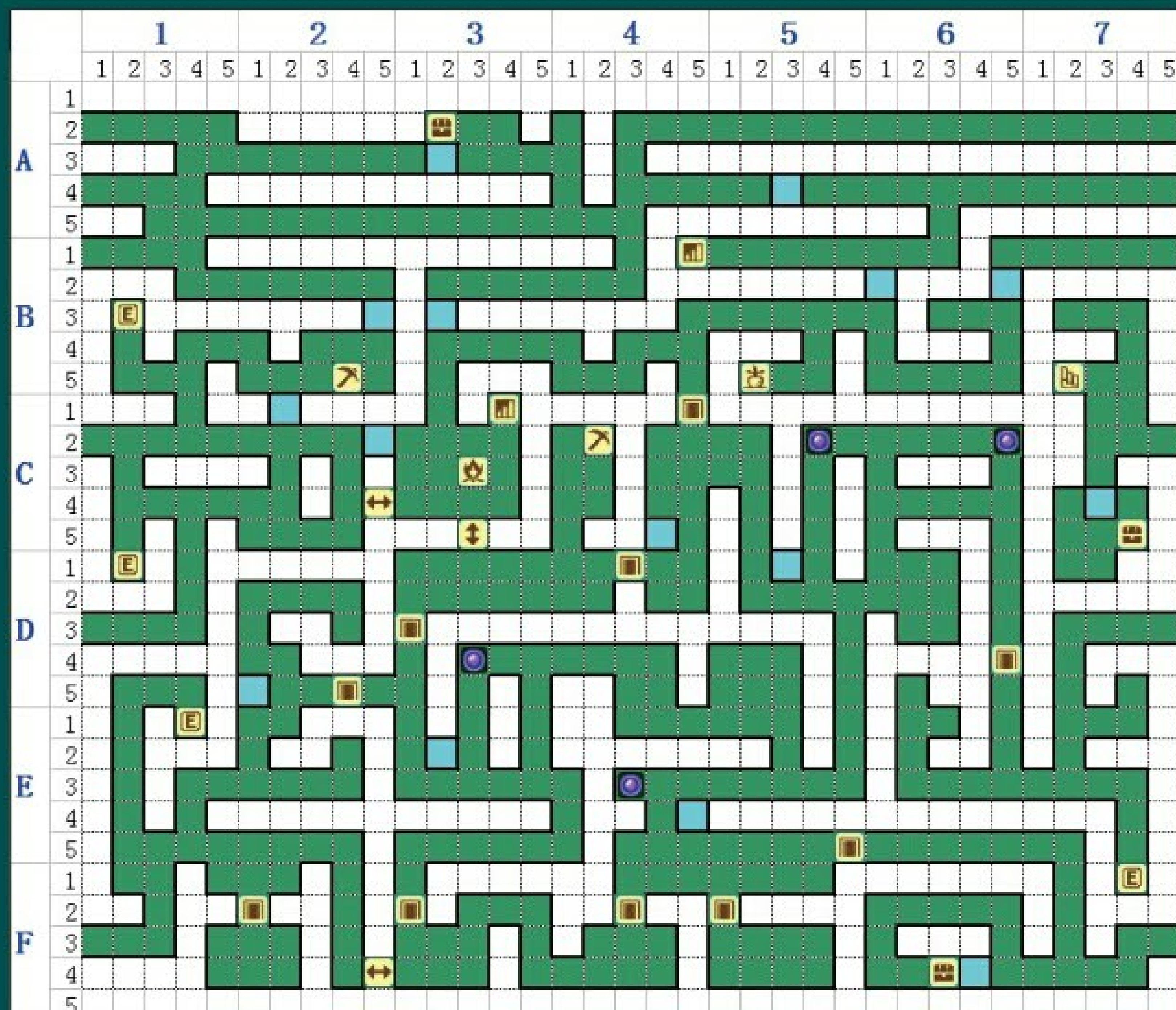
头部似狮子、但身形极其诡异的FOE，虽然体力和攻防都不如同阶层的其他FOE，但却是十分难缠的狠角色。通常攻击为斩属性，仅有的两招技能相互间有连携关系，“祸事の稻妻”以雷属性攻击全体并附加石化状态，伤害极高；“厄退”则是随机攻击全体4～6次，此时如果目标处于石化状态，会帮其解除异常，但追加TP伤害。建议我方配备饰品“キノコ型の饰り”，并以道具“耐雷ミスト”提升属性防御力。针对FOE血量不多且各属性耐性较低的特点，战斗中果断展开强攻，争取速战速决。对方的诅咒耐性不高，被诅咒伤害反噬致死也正是特殊素材的掉落条件。在23F的（3C）区域，“灾厄に至る病”会被另一只FOE“打掷の豪击手”打飞，HP削减1/4并陷入眩晕状态，是拿来开刀的绝佳对象。

坐标	内容
1B–2,3	【冒险插曲】树海ベリ－田 调查选择“树海ベリ－を集める”，获得“树海ベリ－”×5，全员经验值 +4500
1D–2,1	【冒险插曲】リスとの遭遇 调查选择“动物に手を伸ばす”，损失 1 个“アリアドネの糸”，全员经验值 +14000
1E–4,1	【冒险插曲】异国の食材 习得“狩猎术”的前提下，调查选择“狩りをする”，获得“兽肉”×3～5，全员经验值 +4500
2B–4,5	采掘点：金红石、萤板、グラナイト
3A–2,2	宝箱：金钱 20000
4C–2,2	采掘点：金红石、萤板、グラナイト
5B–2,5	食材点：树海コムギ
6D–3,5	垂钓点：树海鱼
6F–3,4	宝箱：雷电术の起动符
7C–4,5	宝箱：モリオン
7F–4,1	【冒险插曲】危险な落とし穴 Ⅰ．习得“轻业”的前提下调查，全员经验值 +12000 Ⅱ．未习得“轻业”的前提下调查，全员 HP 减少、经验值 +4000

第五阶层 圆环／原生林22F

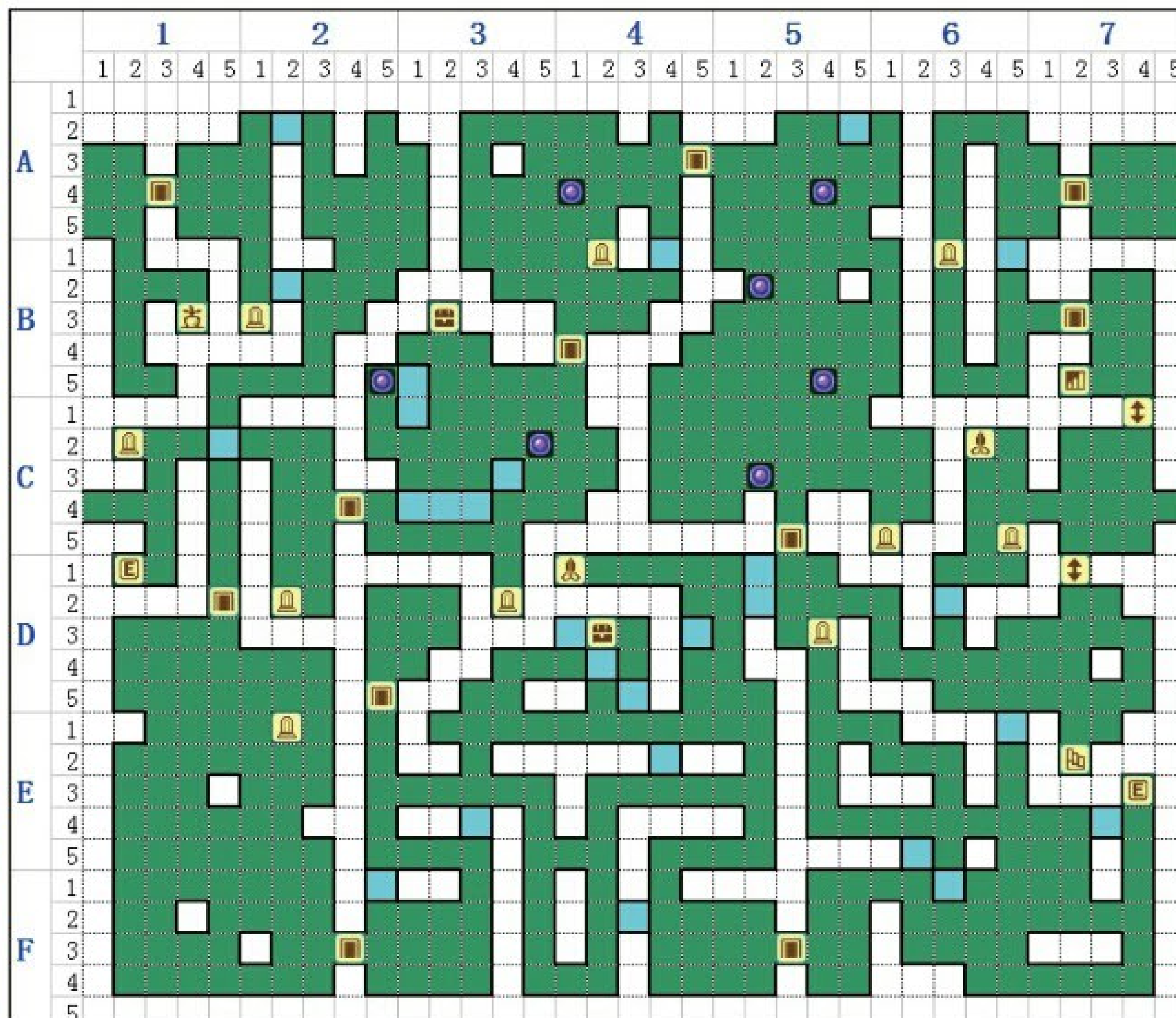
穿过（4C–5,1）的大门后，在东侧（5C）区域巡逻的FOE“灾厄に至る病”目前无法绕过，只能先向西走，在（3D）区域附近游走的FOE也同样如此。辗转到达南侧、穿过（3F–1,2）的大门就有机会绕过这些挡路的家伙了，切记其警觉范围是周围3格，需活用有限的空间来调整步数和相互位置。新增杂兵“暴れる石马”的特殊素材需令其处于脚封状态下击倒才会掉落。

在23F调查（5D–4,3）的重力装置后返回本层，以“东→南→东→南→西→穿过密道→南→西→北→东→北→东→北”的路线移动，方可穿过（2B–5,3）的水面地形，探索22F和21F北侧的隐藏区域。



第五阶层 圆环／原生林23F

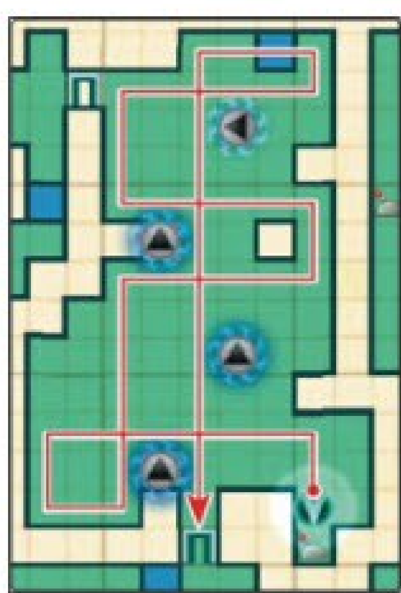
刚走没几步就会在（6B–3,1）发现一个奇怪的装置，调查后队伍变成漂浮状态，这样就能通过蓝色的水面区域了。注意漂浮状态下移动是一直线冲到头的，想要解除还得再调查一次重力装置，恢复通常状态继续探索。推开（1D–4,2）的大门后，按照“南→东→南→西→南→西→北→东→北”，就可以到达重力装置前。调查（5D–4,3）的装置后，需按照“南→东→南→西→北→东→南→西→南→东→北”的顺序，方能顺利通过。新追加的杂兵“ワイルドボア”会与“アイアンドングリ”发动连携，全体突攻击“岩碎突”能对处于石化状态的角色高几率附加即死效果，需格

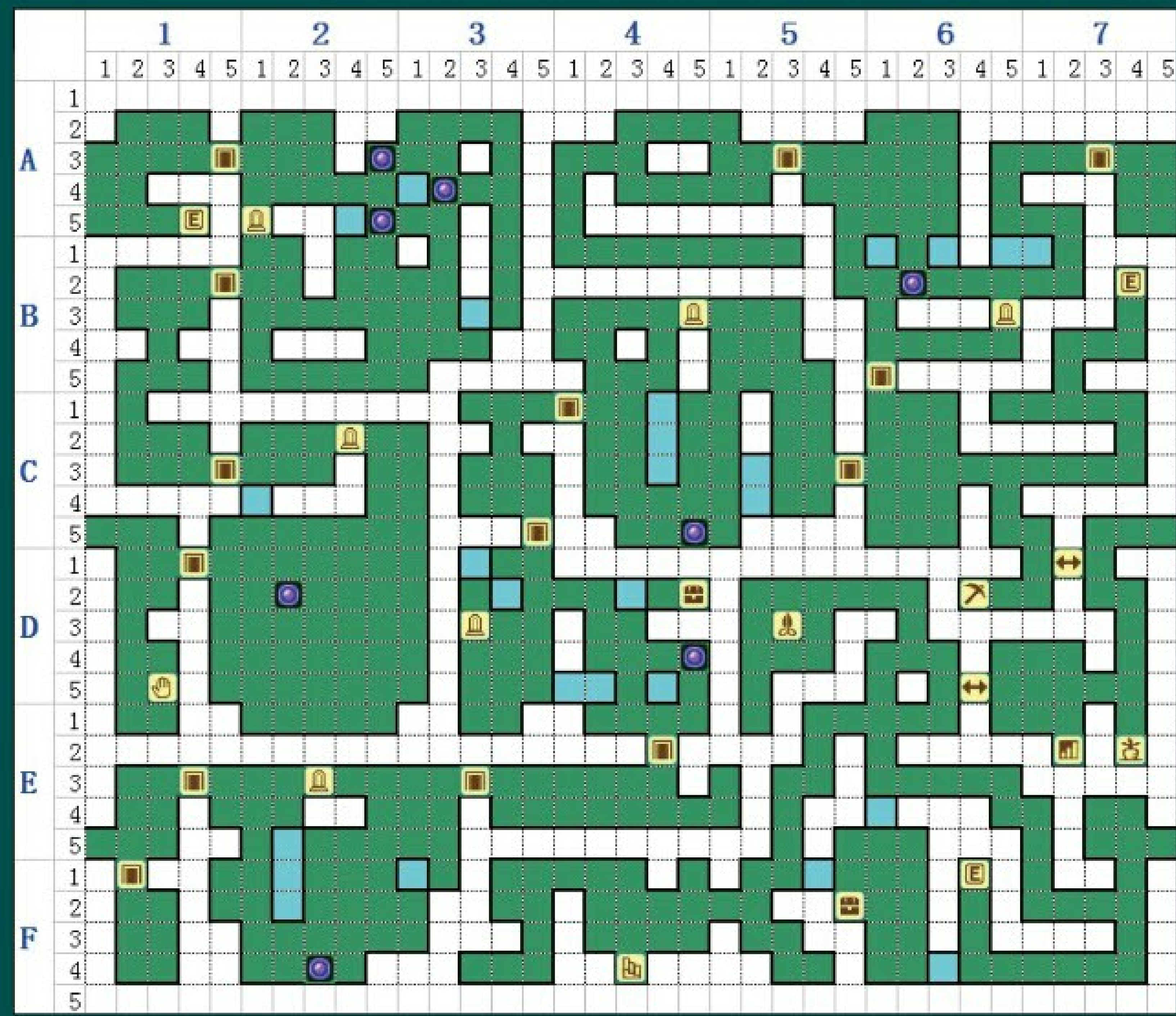


热门攻略
攻略透解
世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头

外小心。

来到中央的3C区域，这里的FOE“打掷の豪击手”原地不动，但会把靠近它的目标打飞，惟有以浮空状态快速掠过才能躲开攻击。先到南侧调查装置，然后按照“北→东”的顺序快速突破。进入（4B–1,4）的大门后，按照“东→北→西→北→西→南→东”的顺序移动，解除状态后再从FOE身后绕过。穿过（4A–5,3）的大门，这里有4只FOE把守，先设法绕到东南调查（6C–1,5）的装置，然后按照如图所示路线快速移动，便能成功前往下一层。





FOE 打掷の豪击手

Lv	HP	弱点
63	22159	冰

想要与这个FOE开战必须借助重力装置，以漂浮状态快速接近才不会被打飞。FOE的通常攻击为斩属性，头技“放热弹”是带扩散效果的炎属性攻击，且能降低目标的魔法防御力；腕技“斩铠拳”则为斩属性攻击一列，降低目标的物理防御力；腕技“フルスイング”以斩属性攻击全体，且对召唤单位一击必杀。作为主线通关前攻击力最高的物理型FOE，它还对盲目状态免疫。战斗中推荐集中封印其腕部，这样龙骑士就可以专心用“マテリアルガード”减轻魔法属性的伤害。由于“フルスイング”的招式特性，猎人、死灵术师在对阵此FOE时会受到极大的限制，巫子的“祈祷：讨灭”和“祈祷：冰雨”则能较好地发挥功效。

坐标	内容
1B–4,3	食材点：树海コムギ
1D–2,1	【冒险插曲】ささやかな休息 调查选择“ここで休む”，全员 HP&TP+100、经验值 +6000
3B–2,3	宝箱：メディカⅣ
4D–1,1	伐采点：月白の木材、驰まぬ枝、柔软な树皮
4D–2,3	宝箱：生命のベルト
6C–4,2	伐采点：月白の木材、驰まぬ枝、柔软な树皮
7E–4,3	【冒险插曲】长耳の兽 习得“狩猎术”的前提下，调查选择“狩りをする”，获得“兽肉”×3～5，全员经验值 +6000

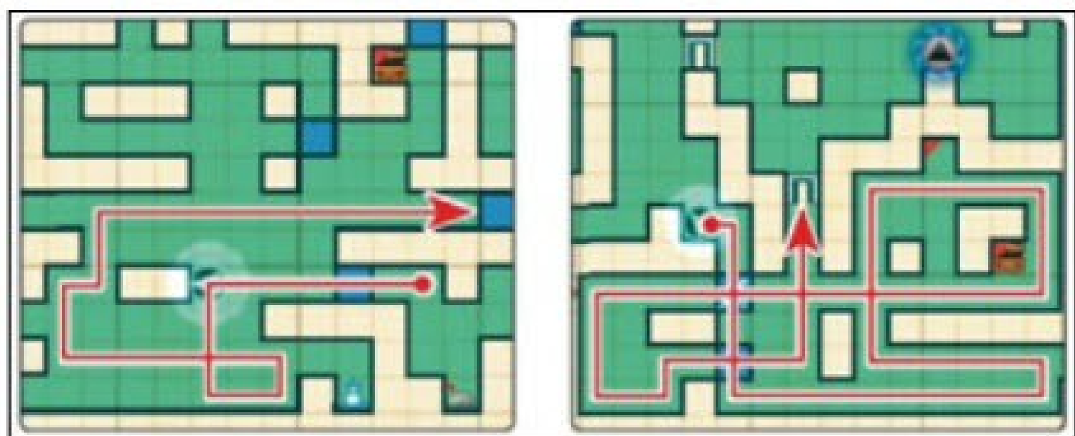
第五阶层 圆环／原生林24F

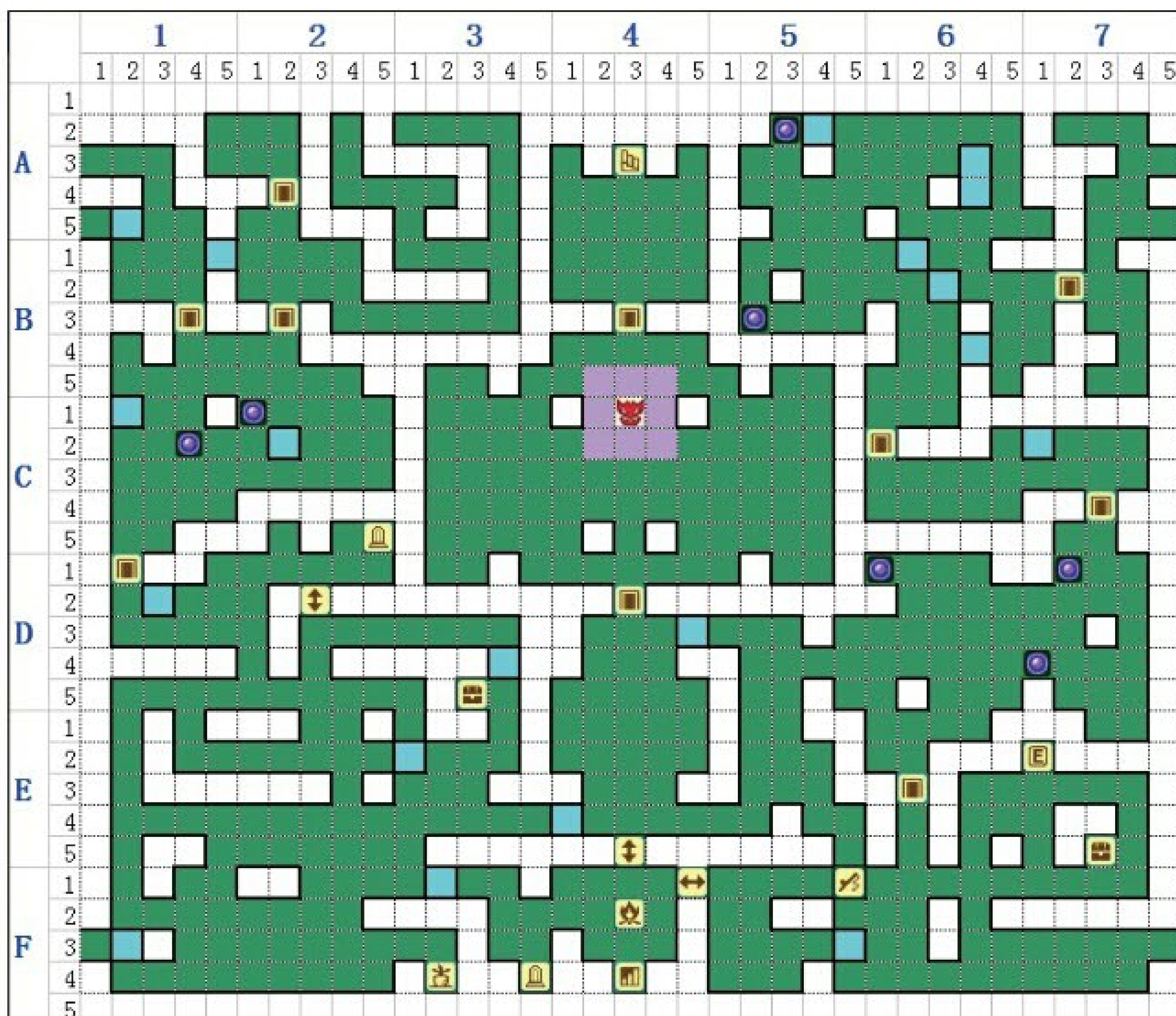
本层的主题依旧是利用漂浮状态躲过FOE前进，启动重力装置后，FOE“反骨の针雀”的行动方式也会变成一直线冲到头，撞墙后眩晕5回合，如果玩家与其相撞并不会立刻开战，而是全队受到50点HP伤害，再接触一次才会进入战斗。穿过（5C–5,3）的大门后先去北侧启动重力装置，然后看准该区域FOE的走位，从南侧快速绕过它。（4D）区域的FOE想要绕过，需开启重力装置，把它引到东侧宝箱的窄路中，然后关闭装置，彻底阻止其行动。靠近并启动（2E–3,3）的装置后，按照“东→南→西→南→东→南→西→北→西”的顺序即可避过最后一只FOE。新增杂兵中的“**バッドプディング**”，其特殊素材需以突属性击倒。

坐标	内容
1A–4,5	【冒险插曲】果实の乐园 调查选择“ベリ–を集める”，获得“树海ベリ–”×7，全员经验值+6500
1D–3,5	采取点：トケイバナ、コエンドロ、肉厚な茎
4D–5,2	宝箱：银インゴット
5D–3,3	伐采点：月白の木材、驰まぬ枝、柔软な树皮
5F–5,2	宝箱：ネクタルⅡ
6D–4,2	采掘点：金红石、萤板、グラナイト
6F–4,1	【冒险插曲】ファイアアントの群れ 调查选择“周围の茂みを覗き込む→さらに奥をのぞく”，全员HP减少，触发杂兵战，全员经验值+25000
7B–4,2	【冒险插曲】三毛猫との出会い Ⅰ.调查选择“猫に手を伸ばす→猫を抚で续ける→さらに猫を抚でる”，随机1人HP减少，全员经验值+6000 Ⅱ.调查选择“猫に手を伸ばす→猫を抚で续ける→ここで终わりにする”，全员经验值+10000 Ⅲ.调查选择“猫に手を伸ばす→ここで终わりにする”，获得“アムリタⅡ”，全员经验值+16000
7E–4,2	食材点：树海コムギ

第五阶层 圆环／原生林25F

主线最后的阶层大部分地段都要以漂浮状态快速通过，因此制定路线尤为重要。首先调查（3F–5,4）的重力装置，按照左图所示路线突入中央区域。来到东南区域后，以（5E–4,4）为起点，按照右图所示路线就能到达FOE所在区域的大门外。进门后以“西→北→东→北→东”的顺序移动，穿过巡逻的FOE。通过（6C–1,2）大门后，按照“东→北→西→北→西→南→东→南→东”的顺序移动，注意不要撞上针雀。开启（1B–4,3）的大门，以“东→南→西→南”的路线通过，终于得以凭借（2C–5,5）处的装置解除漂浮状态。然后要以徒步状态原路返回，一直绕回中央区域开启（4E–3,5）的密道，才能为挑战最终BOSS提供捷径。





FOE 万物を刈りしもの

Lv	HP	弱点
63	26052	炎

这个特殊的FOE只在25F西南的区域出现，最初并不会显示在

地图上，玩家在这里每走一步其出现率会逐渐上升，直到100%时才会现身，外形是系列老玩家非常熟悉的球体，下屏幕则以金色的图标表示。通关并进入第六阶层后，其出现率也会有所提升。

此FOE的实力丝毫不输给BOSS级敌人，通常攻击为斩属性，下面先分析各部位的招式。

・头技："逆切れ"，自身强化解除时，以无属性攻击全体；"哀艳の冷气"，冰属性攻击一列；"グロリアスフレア"，炎属性随机攻击全体5~8次；"インフレイム"，降低我方全体的六大属性防御力，一定几率附加麻痹状态。

・腕技："マリオネット"，操纵封印状态的我方攻击同伴；"コンビクション"，带贯通效果的斩属性攻击，一定几率附加即死状态；"ディシプリン"，坏属性攻击全体。

・脚技："突贯のフラメンコ"，提升自身六大属性攻击力；"防圆のワルツ"，提升自身六大属性防御力；"算测のジグ"，提升自身命中率；"诱避のマズルカ"，提升自身回避率；"变则のクレズマー"，提升自身的封印、异常状态耐性。

大量的Buff效果应对起来非常棘手，而且这些技能是在回合结束时按一定几率自动触发的。FOE还会根据自身的强化效果数量，在攻击时自动对目标附加相应数量的封印。我方必须拥有解除强化效果的手段才有开战的资本，比如道具"ラウダナム"，巫子的技能"祓"等。注意，FOE的强化效果一旦解除，就会直接发动无属性攻击技能"逆切れ"，因此要让龙骑士时刻保护好全队。药草师可以用"残り香"+"リカバリーハーブ"的方式，保证我方不受封印效果的困扰。FOE对各部位封印都有较高的耐性，附加几率相对较高的异常状态也只有诅咒和毒。打得实在憋屈的玩家，不妨参考后文介绍的"速攻战术"，对这只FOE同样适用，特殊素材需要让它处在睡眠状态下击倒。

BOSS 幽冥なる原初の主

Lv	HP	弱点
64	35347	冰

作为正篇流程的最终BOSS，原初之主的通常攻击是斩属性，各部位的招式如下。

・头技："瘴气の黑炎"，炎属性攻击全体，并降低六大属性防御力（吸收瘴气后才能发动）；"破灭の咆哮"，提升敌我双方的六大属性攻击力；"サンダーハウル"，以雷属性对全体随机攻击4~6次（HP不足50%后开始发动）；"フリーズブレス"，冰属性攻击全体，附加腕封效果。

・腕技："ダーククロー"，斩属性攻击全体，附加盲目状态；"压溃の双铁"，坏属性攻击一列，附加脚封效果。

・脚技："パニックラッシュ"，带贯通效果的突属性攻击，附加混乱状态。

BOSS的行动有一定的规律性，第5回合结束时必定发动"怨嗟の瘴气"，在这种特殊的环境效果下，每回合结束时都会自动施展"瘴气の刃"以斩属性攻击我方全体。此招无视耐性，威力与该回合双方所受到的伤害值成正比。第8回合发动"瘴气吸收"解除瘴气效果，次回合必定会使用"瘴气の黑炎"。第10回合开始BOSS就会策动新一轮的攻势，今后每8个回合为一个循环（即第4个回合释放瘴气，第7个回合吸收，第8个回合发动黑炎）。综合考量BOSS各招式的威胁性，在战斗时建议全力封印其的头部，行囊中则要多带"绝耐ミスト"、"ラウダナム"，用以消除Buff和抵消Debuff效果，解除封印、异常状态的道具同样需备足。在瘴气释放的阶段索性专心防御、回复HP，并给全队追加Buff，这样能令瘴气之刃的伤害变得微不足道。一旦发现无法阻止黑炎，就用"イージスの盾"来抵御这一杀招。战斗的后半段风云突变，原因在于"サンダーハウル"的威力同样惊人，而且发招不像黑炎那样能够预判。务必要第一时间打消敌方"破灭の咆哮"的效果，同时用道具或技能提升全体的属性防御，能够依赖的还有睡眠和盲目状态，切记任意一个回合的大意都可能导致崩盘。

速攻战术

常规打法的胜率很大程度上取决于封印BOSS头部时间的长短，下面介绍一种成型简单、战术易用的暴力速攻型打法。

・**队伍配置**

2名"破灵**のネクロマンサー**"，升满"等价交换"和"**ゾンビパウダー**"，其中一人装备"**ブラフマギリ**"（水晶龙的特殊素材打造）；3名"炎**と**冰**と**雷**の**支配者"，升满"**マギマスタリー**"、"高速咏唱"、"咏唱：压缩术式"、"魔法攻击**ブースト**"和"**アイスストリーム**"，其中1人还要学会10级的"**インビジブル**"。联合技推荐学习"**イージスの盾**"或"**チェーンブラスト**"。

・**战前准备**

先前往17F，找3只FOE"残响**に**集**う**虫"发动"**ゾンビパウダー**"，生成3个HP为9999的死灵。然后利用"**インビジブル**"避战，一路步行返回25F。途中不能回城，想存档就找树海磁轴。

・**战斗流程**

开场发动联合技，如果能确保我方全体先于BOSS行动，就用"**イージスの盾**"，如果不行则推荐"**チェーンブラスト**"，用封印限制BOSS的出招。首回合"破灵**のネクロマンサー**"发动装备技"衰弱**の**燃息"，降低BOSS的魔法属性防御力，另一人使用"等价交换"，次回合两人继续发动"等价交换"，3只死灵造成的伤害接近3万；"炎**と**冰**と**雷**の**支配者"则保持使用"咏唱：压缩术式→**アイスストリーム**"。顺利的情况下2回合就能结束战斗！当然，让全队处于残血状态，用拳斗士的"奥义 天地破天+黄泉返し"也能实现2回合速杀，更多战术有待玩家们开发。

坐标	内容
3D-3,5	宝箱：金钱 30000
3F-2,4	食材点：树海コムギ
5F-5,1	垂钓点：树海鱼
7E-1,2	【冒险插曲】香りに诱われて
	调查选择"ベリーを集める"，获得"树海ベリー"×5，全员经验值 +7000
7E-3,5	宝箱：ハマオプライム

通关以后

Ending过后系统提示存档，标题画面追加音乐鉴赏（BGM PLAY）模式，通关存档边则会有一颗星型标记。读取记录继续游戏，可以在评议会获得"アルカディアの佩玉"，再度前往25F，在（4B-3,4）触发对话获得"世界树の指轮"和"世界树の秘宝"，回答"任务を引き受ける"后，树海迷宫隐藏的第六阶层也会开放给玩家探索。

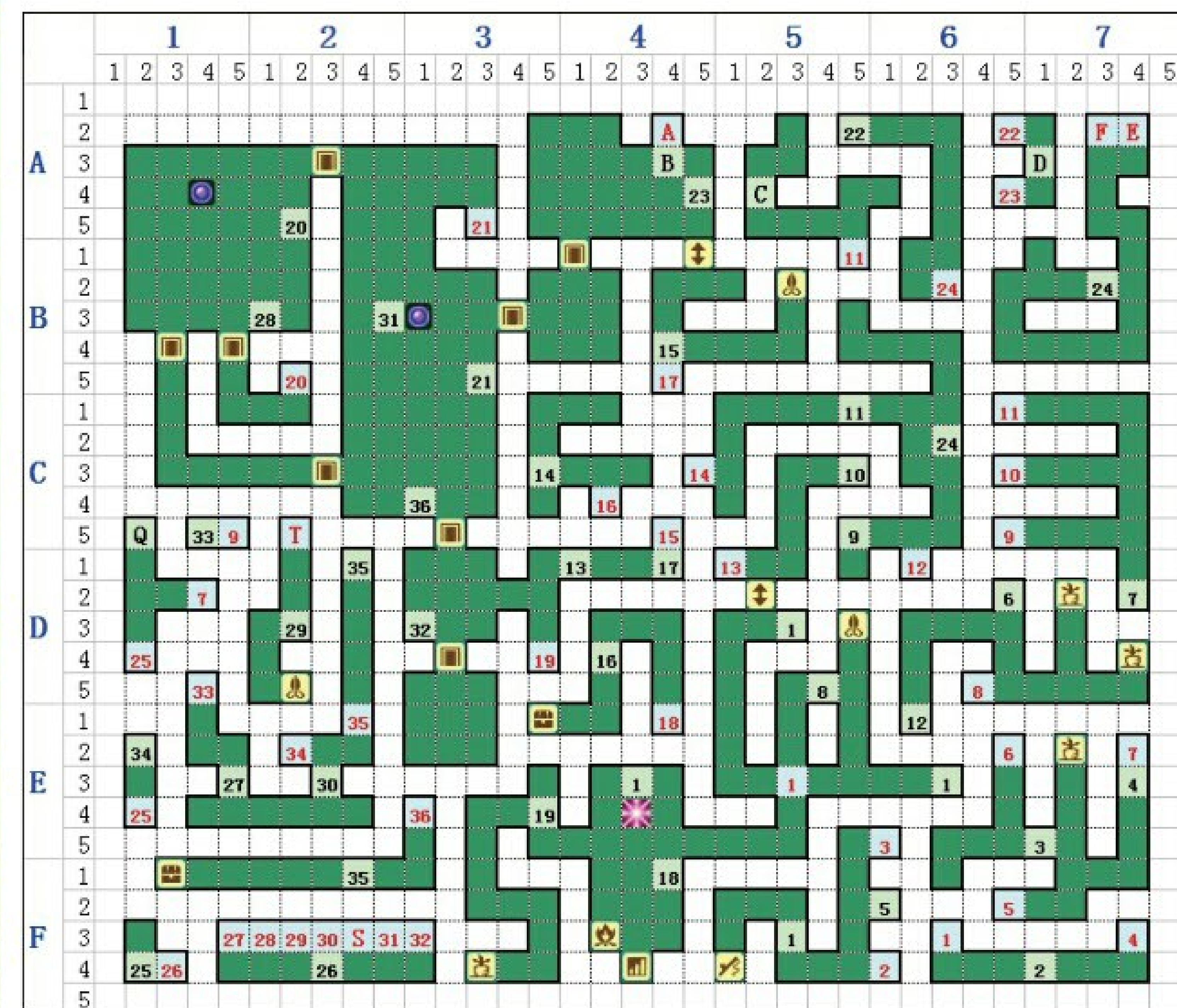
在标题画面选择"☆NEW GAME"，则能在继承公会成员、所持金钱、所持道具、设施道具、图鉴、地图情报的前提下开启二周目。多周目游戏时迷宫中的宝箱、捷径开启情况都会还原，迷宫事件、主线任务、支线委托也会重置。

第六阶层 赤方偏移／回廊26F

全新阶层一口气出现了七八种全新敌人，能力也大幅飞跃，稍有疏忽就会导致团灭，几种值得注意的怪物如下："**スターダスト**"会用头技降低我方全体的异常状态耐性，并在回合结束时牺牲性命发动即死攻击，稀有素材需对其附加即死状态；"无邪气**な**小恶魔"能让我方一列陷入混乱的同时提升目标的物理攻击力，强力职业自相残杀起来伤害惊人，特殊素材要在它处于混乱状态时击倒——这是量产"解剖用水溶液"的关键素材，多多益善；"**アシュラゼミ**"因为魔法攻击毙命时，会强制发动全体冰属性攻击，特殊素材需要在它处于全封印的状态时击倒；"**ナイトレディ**"能献祭自身或同伴召唤强力怪物，当祭品数量达到2个时，甚至直接能招出FOE"增殖**する**恶梦"，她的特殊素材以魔法属性击倒便会掉

落。FOE“增殖する恶梦”在发现玩家后，会立刻复制出一只分身来展开追逐，本体则原地不动。想要绕过西北角的强敌，就得利用传送装置快速移动。

本层的传送装置与之前的传送水晶有所区别，分为两种：①同层传送，当玩家从不同的方向踩上传送点时，目的地也会发生变化。（地图中以数字标注传送对应关系，蓝底红色字表示传送的起点，绿底黑色字表示对应的终点。）②跨层传送，踩上后会直接传到下一层。今后通往更高层级的方式都是利用这种类似电梯的传送装置，不再有阶梯，且上下层穿插十分频繁。（跨层级的传送点在地图上以英文标注，蓝底红色字表示传送的起点，绿底黑色字表示对应的终点。）



FOE 增殖する恶梦

Lv	HP	弱点
82	28818	斩、突、坏

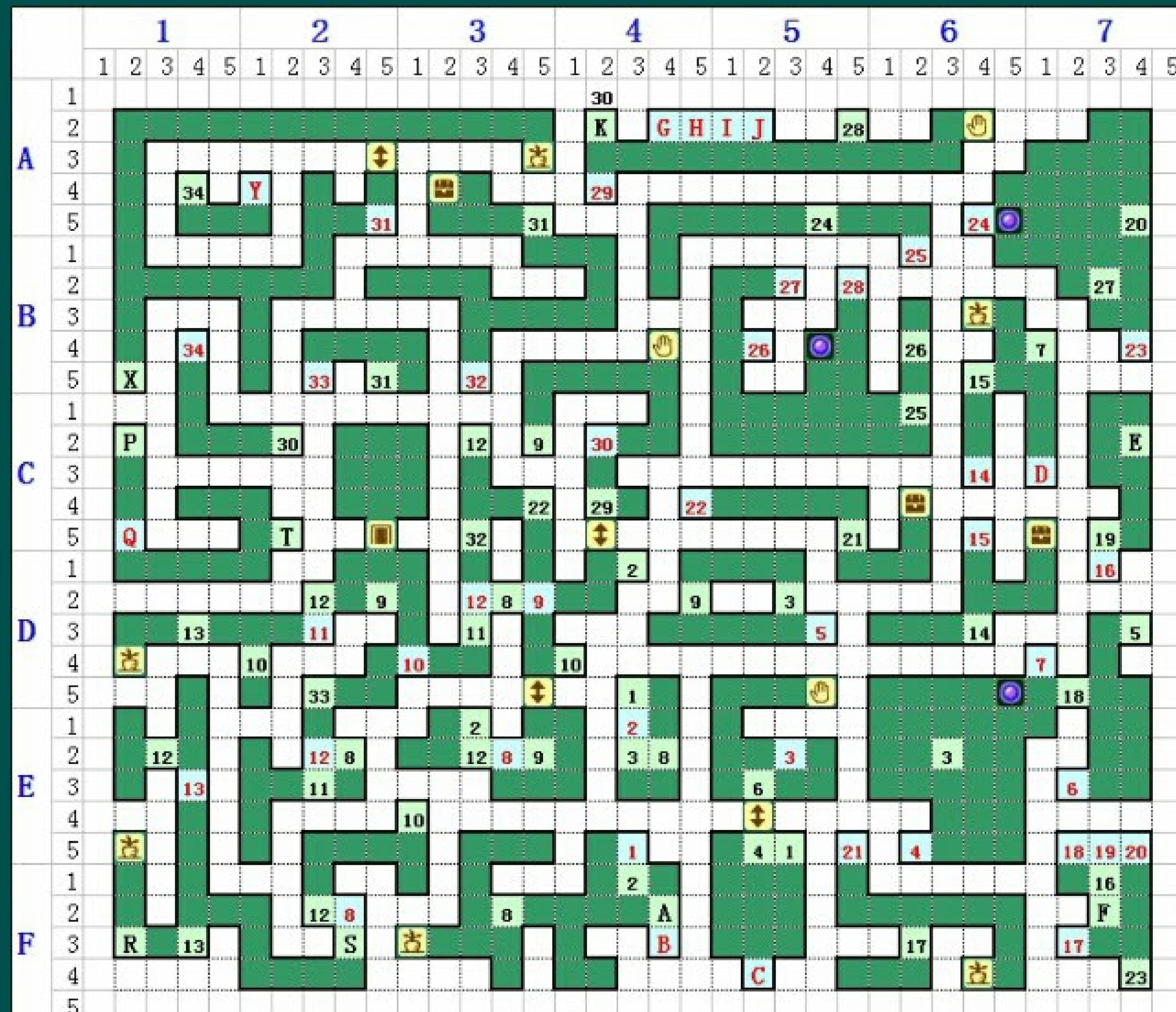
会不断自我增殖的FOE，必须击倒本体才能令其消失，通常攻击为斩属性。对方的招式皆为头技，“インフェルノ”为炎属性攻击单体，附加头封、腕封、脚封效果；“アイシクル”为冰属性攻击全体，附加石化状态；“ライトニング”为雷属性随机攻击全体3次，降低六大属性防御力（同一目标最多命中1次）。对方的头封耐性极高，因此战斗中要依靠龙骑士的“マテリアルガード”、魔术师的“マジックシールド”等技能提升属性防御力，后者也能抵消FOE附加的Debuff。开战前需装备好“キノコ型の饰り”以防石化，巫子的“祈祷：破邪”也可以提升封印和异常状态的耐性。持久战的变数很大，最好针对其HP、VIT以及耐性都不高的特点，以强力的物理职业快速削减血量，争取尽快结束战斗。FOE的特殊素材也需要在5回合内将其击倒才会掉落，用于打造“随意の饰り”，提高所有封印耐性。值得一提的是，由于只要不击破本体、它就会源源不断地复制，再加上其对即死耐性不高的特点，死灵术师可以用这个FOE来快速制造出HP=9999的死灵，从而转化为秒杀其他强敌的“核弹”。

坐标	内容
1F–3,1	宝箱：ネクタルⅡ
2D–2,5	伐采点：逆しまの木、三脚杉、笠花の枝
3E–5,1	宝箱：ル－ンサ－クレット
3F–3,4	食材点：月リンゴ
5B–3,2	伐采点：逆しまの木、三脚杉、笠花の枝
5D–5,3	伐采点：逆しまの木、三脚杉、笠花の枝
5F–1,4	垂钓点：树海鱼
7D–2,2	食材点：月リンゴ
7D–4,4	食材点：マンドラジヤガ
7E–2,2	食材点：树海コムギ

第六阶层 赤方偏移／回廊27F

到达27F后，建议先去完成支线委托“ジエネッタ、友达を作るの卷”，击倒该BOSS可以提升全员的等级上限。本层的FOE“压迫の牛魔人”平时原地不动，当玩家与其处在同一轴线上时就会走出来，因此要把它们先一步步引出来，才能靠近其身后的传送装置。在不断上下传送的过程中，很容易忘却前进的方向，建议各位玩家活用“自动导航”功能绘制路线，画出所要走的最短捷径。





FOE 压迫の牛魔人

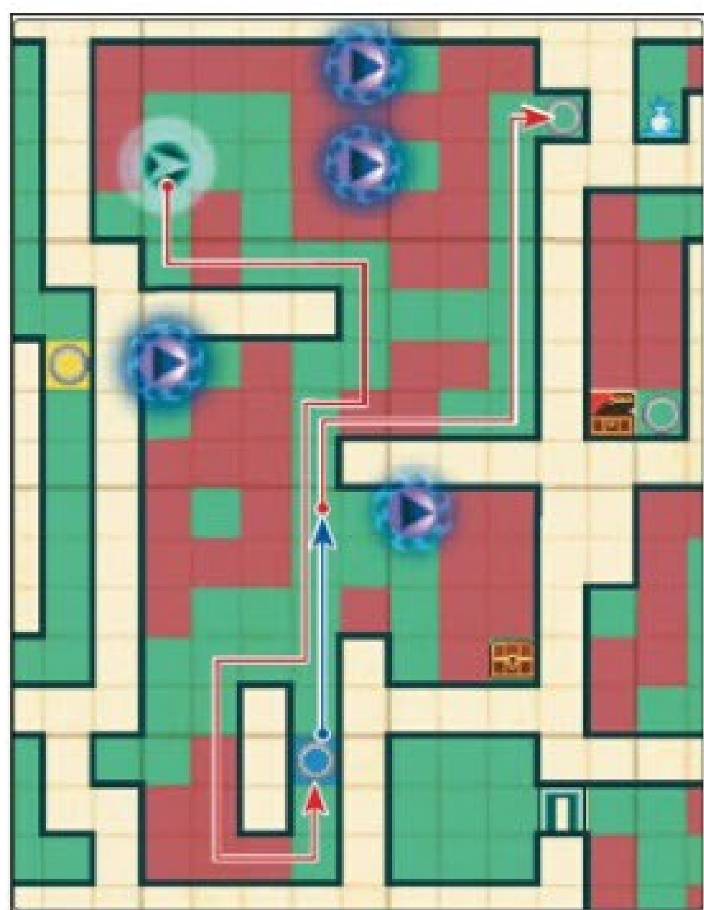
Lv	HP	弱点
87	38530	无

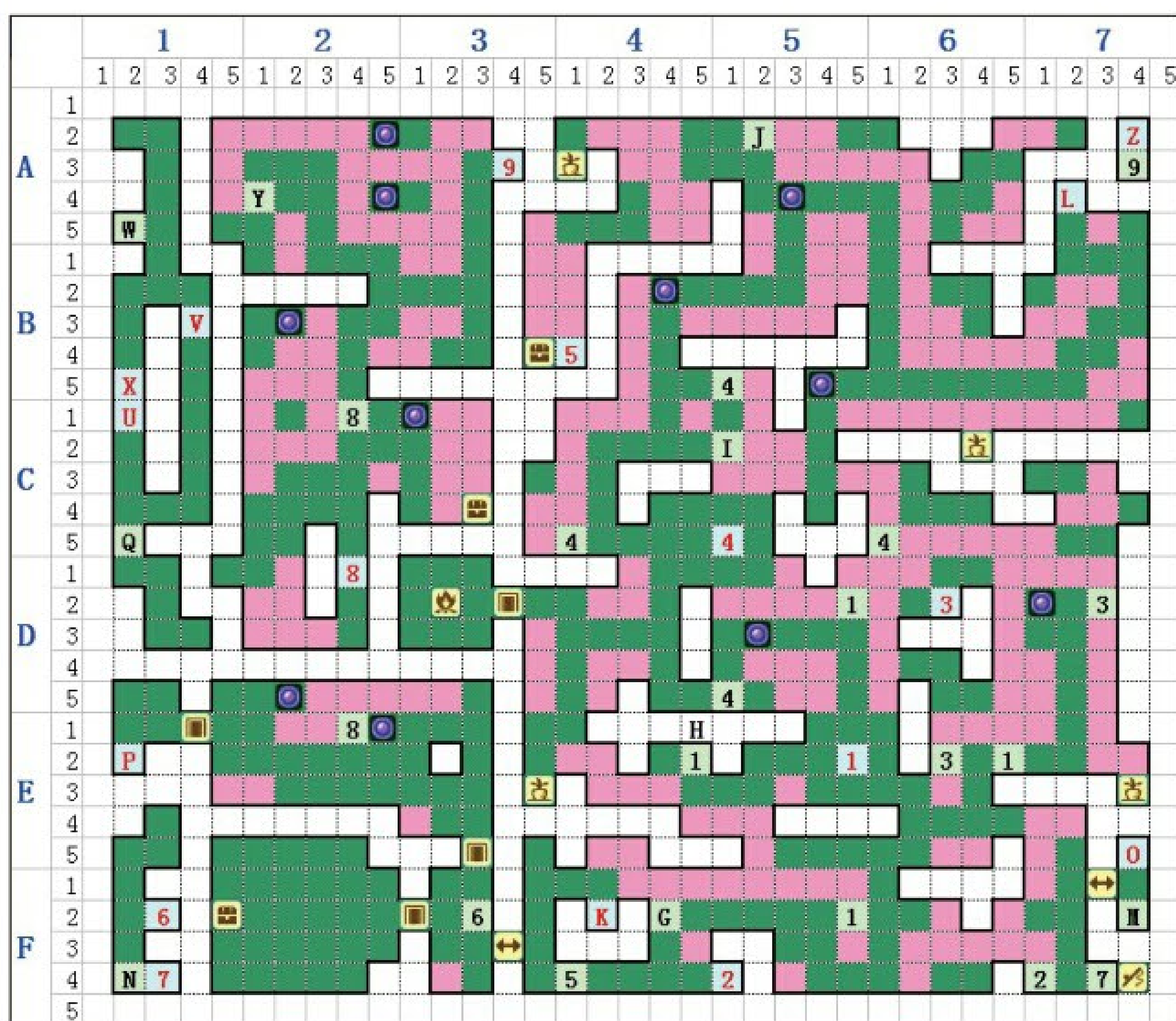
力大无穷的牛魔人是标准的物理型FOE，通常攻击为坏属性。它没有明显的弱点属性，且对头封和中毒完全免疫，因此我方无法封印住蓄力效果的头技“力溜め”。腕技“ネイルハンマー”是随机2次突属性攻击，由于对单个目标只会命中1次，故威胁不算大。脚技“ぶちかまし”为全体攻击，在蓄力的强化下能轻松秒掉我方角色。考虑到FOE的脚封耐性较高，推荐以腕封配合混乱状态来限制它的行动，设法让它眩晕或陷入睡眠也能打断蓄力效果。当FOE血量减少后，还会召唤1只“スレンダーデビル”（HP=2709）前来支援，最多2次。杂兵在攻击我方的同时，会消除强化效果，以及降低六大属性防御力，最好尽快秒杀。杂兵的特殊素材需以坏属性击倒，FOE的特殊素材则要在其被石化后击倒。

坐标	内容
1D–2,4	食材点：树海コムギ
1E–2,5	食材点：マンドラジヤガ
3A–2,4	宝箱：解剖用水溶液
3F–1,3	食材点：月リンゴ
4B–4,4	采取点：流星の果实、涡花、アンブロシア
5D–4,5	采取点：流星の果实、涡花、アンブロシア
6A–4,2	采取点：流星の果实、涡花、アンブロシア
6B–4,3	食材点：月リンゴ
6C–2,4	宝箱：神气のオ－ブ
6F–4,4	食材点：マンドラジヤガ
7C–1,5	宝箱：金钱 60000

第六阶层 赤方偏移／回廊28F

推进到28F后同样建议优先完成支线委托“古战场に眠る龙”，关系到角色等级上限的提升。本层又开始出现毒沼地形，新的FOE“荣耀の潜航者”平时沿固定路线移动，视野范围为2格，一旦发现玩家就会紧追不舍、很难甩开，它们走到毒沼处还能潜入地下，让玩家无法准确把握其方位。想要绕过需先与其保持在安全距离，然后步步为营。在西北区域要先把北侧的两只FOE往南引，然后借助（2D-4,1）的传送装置转向北，一口气甩开在身后死死追赶的FOE，迅速冲向（3A-4,3）的目的地，路线参考如图。





FOE 荣耀の潜航者

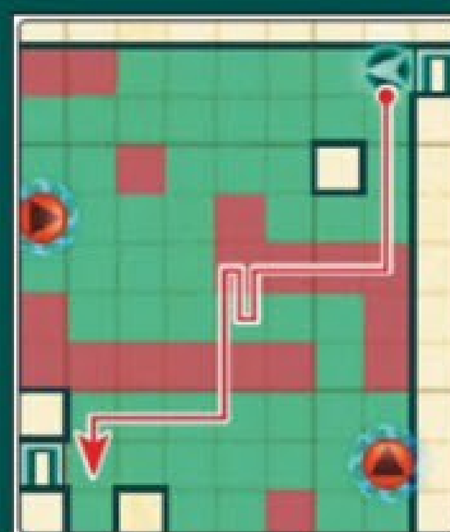
Lv	HP	弱点
85	22481	炎、冰、雷

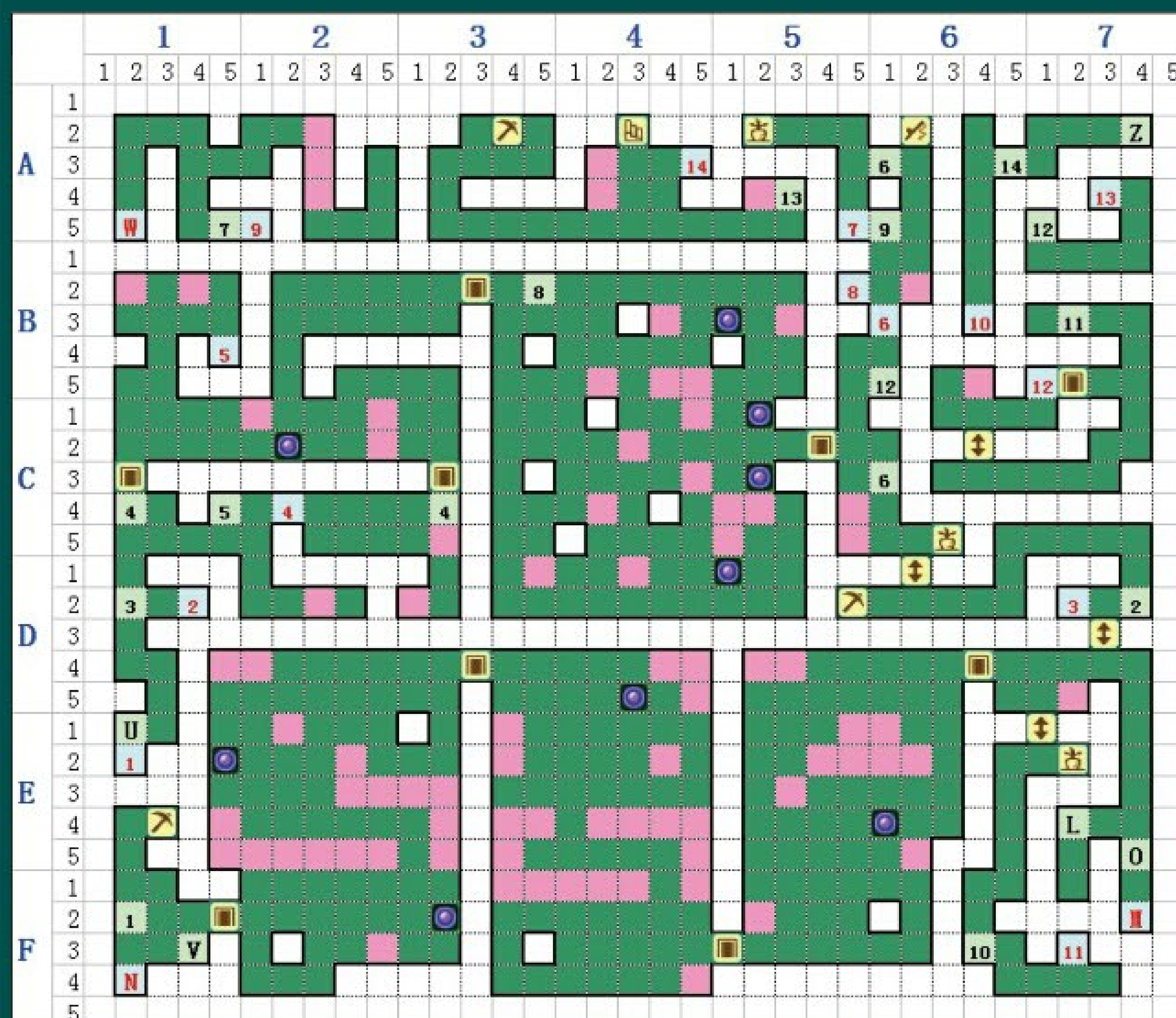
FOE的通常攻击为坏属性，招式全部为脚技，“ヘビードロップ”为带扩散效果的坏属性攻击，附带麻痹状态。一旦它做出准备动作，次回合必定发动“吸收”或“秽い液汁”，前者在对全体发动无属性攻击的同时，能回复自身的HP（效果约为伤害量的10倍）；后者则会大幅降低全体的TP，无法释放强力技能的我方必定会火力锐减。由于对方的物理防御力极高，且对大部分异常状态都有耐性，强力魔法属性技才是攻克FOE的关键。FOE开始准备时，可以用“イージスの盾”等联合技抵挡。“秽い液汁”对TP的损耗量极大，封印脚部固然是一劳永逸的战术，不过成功率一般。猛吃TP回复药的消耗打法太浪费，还是推荐针对FOE血量少的特点，用前面介绍过的“9999死灵等价交换”战术直接秒杀。其稀有素材需要以物理属性的攻击击倒才能掉落。

坐标	内容
1F-5,2	宝箱：アサルトワディ
3B-5,4	宝箱：斥候の长靴
3C-3,4	宝箱：金インゴット
3E-5,3	食材点：树海コムギ
4A-1,3	食材点：月リンゴ
6C-4,2	食材点：マンドラジャガ
7E-4,3	食材点：マンドラジャガ
7F-4,4	垂钓点：树海鱼

第六阶层 赤方偏移／回廊29F

来到29F冒险也已接近尾声，完成追加的支线委托“水晶の森の蛇女”就能把等级上限提升到最大的99了。本层又开始出现FOE“增殖する恶梦”，它复制出的分身走到毒沼地形上就会消失，要利用这一点把挡路的FOE以地形杀消灭掉，再迅速前进。西北区域要同时避过两只稍有难度，参考路线如图。经过传送装置来到中央区域后，这里出没的“压迫の牛魔人”不会踩到毒沼地形里，引开时需要利用这一特性。

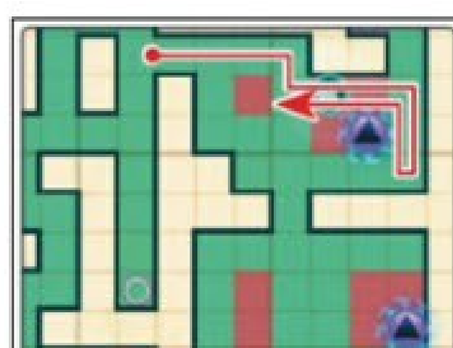


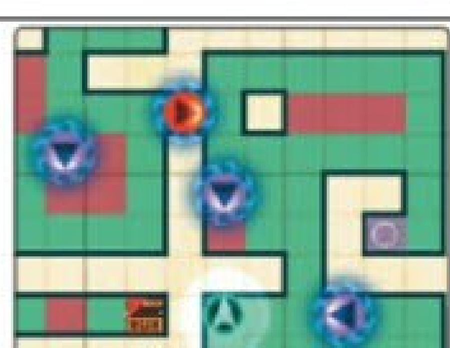


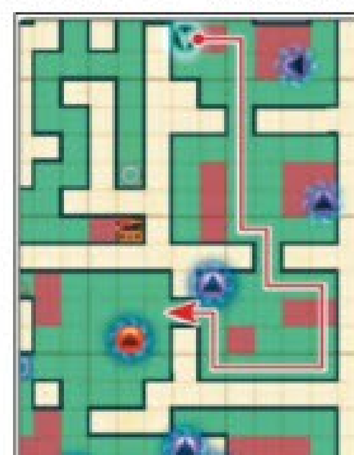
坐标	内容
1E-3,4	采掘点：青碧の露、格子模样の黑板、陨星石
3A-4,2	采掘点：青碧の露、格子模样の黑板、陨星石
5A-2,2	食材点：月リンゴ
5D-5,2	采掘点：青碧の露、格子模样の黑板、陨星石
6A-2,2	垂钓点：树海鱼
6C-3,5	食材点：マンドラジャガ
7E-2,2	食材点：树海コムギ

第六阶层 赤方偏移／回廊30F

最后的阶层，隐藏BOSS就被封印在正北方，靠近后直接会进入Ending画面。玩家需要先去把位于（3C-4,1）和（5C-3,3）的两处封印揭开，才可以挑战“星食”。东、西两侧的区域通过传送装置相互穿插，西侧没有什么难点，FOE都很容易绕过。东侧有一只“增殖する恶梦”是最大的麻烦，先要把它的复制体引到南侧的窄路中，我方趁机利用（6F-2,3）的传送装置到达北侧。随后凭借毒沼的特性引诱“压迫の牛魔人”到如图1所示位置，再利用（6B-2,4）的传送装置返回南侧，调整附近的FOE成如图2所示站位。再次进入（6F-2,3），按如图3所示的路线移动，就可以顺利绕过所有强敌了。实际上以玩家现阶段的实力，第六阶层的FOE都已经不足为惧，想要加快进度的话不妨直接把挡在关键位置的FOE干掉，省得来回传送浪费时间。解开两个封印后就可以迎战本作的最强BOSS！


①


②


③



BOSS 星食

Lv	HP	弱点
99	96452	斩、突、坏、炎、冰、雷

BOSS分为本体和六个拿着不同武器的部分，在“六肢健全”的情况下它会发动“フルバースト”，以无属性随机攻击15次，并附加混乱和即死状态（优先命中HP较高的角色）。发动后所有部位消失，本体开始每回合使用“再生”功能逐一回复各部位。此招一出基本毁天灭地，一定要有“イージスの盾”来抵挡。其他各部位的资料和招式如下。

脚部（HP=3821，弱点：斩、突、坏）

·**ロケットエンジン**：通常攻击为坏属性；“高速移动”，提升全体回避率；“放热”，解除所有封印、异常、弱体状态；“エグゾースト”，炎属性攻击全体，附加盲目状态。

·**ボムズチャンバー**：通常攻击为突属性；“爆裂弹”，扩散效果炎属性攻击；“电击弹”，雷属性攻击一列；“エレメントデコイ”，该回合令魔法攻击无效化。

腕部（HP=4567，弱点：炎、冰、雷）

·**机敏の光剑**：通常攻击为斩属性；“薙ぎ払い”，斩属性攻击一列；“ソニックスラスト”，贯通效果突属性攻击；“パリング”，该回合令物理攻击无效化。

·**大振りの光剑**：通常攻击为斩属性；“ストームエッジ”，斩属性随机攻击全体3～5次；“叩きつけ”，坏属性随机攻击全体3次，附加眩晕状态；“ブレイクブレイド”，斩属性攻击全体，并令六大属性防御力下降。

头部（HP=4238，弱点：无）

·**サウンドカノン**：通常攻击为坏属性；“怪音波”，对全体附加头封、混乱状态；“リリーフエコー”，对全体附加脚封、睡眠状态；“クリアノイズ”，解除全体强化效果，并附加麻痹状态。

·**エナジーチューブ**：通常攻击为突属性；“エネルギー充填”，回复本体的HP；“强壮剂注入”，提升全体的六大属性攻击力；“硬化剂注入”，提升全体的六大属性防御力。

各部位对眩晕状态的耐性都不高，药草师的“スモークスパーク”配合烟雾技能可以起到一定的限制作用。除此之外，BOSS本体、脚部弱毒，腕部缺乏诅咒耐性，头部的麻痹耐性较低，这些特点都要加以利用。如果采用正攻法，就要在限制部位再生、避免对方发动“フルバースト”的前提下展开持久战。一旦联合槽蓄满，就可以故意引诱对方发大招，消除自身的所有部位。相比系列以往的隐藏BOSS战，此役显得不那么“规律性”。分析完敌人后，还是给陷入苦战的玩家推荐一个速攻型打法，而且能够达成本作的最大伤害。

速攻战术

·队伍配置

角色职业	必要装备	必要技能（均为满级）
冲击の拳士A	スファイライ+5、オーブガント、巨龟の甲挂、生命のベルト	HPブースト、粉骨碎身
冲击の拳士B	ポリュデウケス+5、ファングヘルム、ヴァンブレイス、世界树の指轮	狩猎术、力技、肉体强化、拳甲マスタリー、物理攻击ブースト、黄泉返し、奥义 天地破天
四天一流の武人	猪切+5、オーブガント、巨龟の甲挂、生命のベルト	HPブースト、铠通し
慈悲深き药草师	インパルスアロー+5、オーブガント、巨龟の甲挂、生命のベルト	HPブースト、イージスの盾
天宠を告げし巫子	バクルス+5、オーブガント、巨龟の甲挂、生命のベルト	祈祷マスタリー、祈祷：讨灭、祈祷：长寿（※注）

※注：不要学习“福音”、“慰灵”等有回复效果的技能。

·战前准备

在不引退、转职的前提下，本战术只能秒杀BASIC难度的隐藏BOSS，ADVANCED难度下还需要单独练一下核心的拳士B——首先以1名99级的角色引退，再创建新角色“四天一流の武人”，再转职成为“冲击の拳士”练满，目的是最大化STR（其他人练满级即可）。主攻手的武器击倒“オリファント”即可打造，其他就没有什么特别难刷的素材了，锻冶时直接用铸锭升至满级。此外还需购入2个“メディカⅣ”、1个“ブレイバント”。开战前利用毒沼地形把全员HP降至1。

·战斗流程

第1回合：拳士A对拳士B使用“粉骨碎身”；拳士B发动“奥义 天地破天”；武人和药草师用道具“メディカⅣ”给拳士补满血；药草师还要使用“イージスの盾”；巫子发动“祈祷：长寿”。

第2回合：拳士A对拳士B使用“ブレイバント”；拳士B发动“黄泉返し”；武人使用“铠通し”；药草师发动装备技能“脆弱の矢雨”；巫子使用“祈祷：讨灭”。



▲ 99999 伤害达成！

坐标	内容
2A–1,2	宝箱：スタンナイフ
2B–2,1	采取点：流星の果实、涡花、アンブロシア
2B–2,2	采掘点：青碧の露、格子模样の黑板、陨星石
2B–3,2	伐采点：逆しまの木、三脚杉、笠花の枝
3C–4,1	星食封印
5C–3,3	星食封印
6C–2,1	宝箱：金钱 100000
6E–2,4	宝箱：アムリタⅡ



主线任务

编号	任务名称	任务报酬	完成方法
1	アイオリス认定试验	金钱500、全员经验值+200	完成1F红框范围内的地图，并获得“树海の土壤”和“巨大な木の根”
2	ルナリアの结界を解け	金钱1500、全员经验值+2200	击倒5F的BOSS“ゴーレム”
3	鸣动する大地	金钱3500、全员经验值+5310	绕过8F的BOSS“オリファント”，到达（4E–5,2）
4	傲慢の仔、ヒポグリフ	金钱6000、全员经验值+10800	击倒10F的BOSS“ヒポグリフ”
5	英雄の武具を集めよ	金钱9000、全员经验值+16620	找到12F隐藏的4种英雄武具，分别位于（3C–2,3）、（3E–3,5）、（5D–5,1）、（7E–4,3）
6	ソロルとリリに助力せよ	金钱20000、全员经验值+29000	击倒15F的BOSS“アンデッドキング”
7	水晶龙を越え世界树の奥へ进め	金钱40000、全员经验值+57000	击倒20F的BOSS“水晶龙”

支线委托

编号	委托名称	开放条件	委托报酬	完成方法
1	工艺职人からの依赖	主线任务 1 汇报后	解析グラス ×2、全员经验值 +100	带来 1 个“欠けた泥岩”，可在 1F 和 5F 的采掘点获得
2	ドングリ集め	主线任务 1 汇报后	テリアカ α×2、テリアカ β×2、全员经验值 +125	带来 3 个“硬质な壳斗”，击倒 1 ~ 5F 出没的“お化けドングリ”掉落
3	冒险の准备	主线任务 1 汇报后	マドファ、全员经验值 +130	前往集市对话，卖出 3 个“圆锥形の重牙”，击倒 1 ~ 5F 出没的“マッドドッグ”掉落
4	初めての采集	到达 2F	ネクタル ×3、全员经验值 +350	带来 1 个“ザゼンソウ”，可在 2F 和 5F 的采取点获得
5	钓り人の心得	到达 2F	树海鱼 ×5、全员经验值 +250	带来 1 个“树海鱼”，可在大部分的垂钓点获得
6	太阳の光、月の光	到达 3F	メディカⅡ ×3、全员经验值 +450	进行情报收集与“ルナリアのサディアス”对话。白天前往 3F（1E–2,3）调查获得“太阳の石”，夜晚前往 3F（4F–3,4）调查获得“月の石”。返回酒馆再度与该 NPC 对话交付两种石头
7	稀少个体ハンター－！	到达 3F	金钱 600、全员经验值 +500	前往 2F（2E–4,4）调查，下次遇敌必定遭遇稀少个体的“风船モモンガ”，将其击倒即可
8	成长の证明	到达 4F	アムリタ、全员经验值 +900	击倒在 2F 和 5F 出没的 FOE“这い回る毒虫”
9	幻の巨大ロ－パ－	到达 4F	雷术の起动符 ×3、全员经验值 +400	带来 1 个“太いツタ”，击倒在 5F 出没的“ギガントロ－パ－”掉落，它也有可能由 3 只“ロ－パ－”合体变成
10	グリフォンの家	到达 5F	ソ－マ、全员经验值 +650	进行情报收集与“苍发のモノクルの绅士”对话，选择“そうだ”。前往 5F（6C–2,3）调查，触发杂兵战，获得“纹章が描かれた兜”。返回酒馆再度与该 NPC 对话交付道具
11	害兽驱除	到达 5F	铜インゴット ×2、全员经验值 +700	获得“爆发玉”、“魔物のエサ用の肉”，选择“觉えた”。前往 5F（6E–4,3）调查，选择“肉を取り出す→巣から少し离れた地面に置く→真ん中をあぶる→设置しない→设置する”，即可炸毁巢穴
12	新メニュ－开发记录	到达 5F	ゆでザリガニ ×3、全员经验值 +900	带来 1 个“真红の头胸甲”，击倒 4F 和 5F 出没的 FOE“红铁の蝲蛄”掉落
13	ジエネッタの大冒险	到达 5F	ペッパ－カノン、全员经验值 +650	前往旅店对话，来到 3F 时ジエネッタ会暂时加入队伍，一同进入（2E–4,1）的大门，击倒新出现的 FOE“猛る枭兽”
14	狞人の矜持	到达 6F	混乱の香 ×3、全员经验值 +1350	获得“魔力检知机”和 5 个“魔力吸收のお札”。前往 5F，解除位于（4E–3,4）、（4E–4,3）、（5E–1,1）的 3 处陷阱。解除方法为站在相邻的格子上调查，并面朝陷阱使用“魔力吸收のお札”。直接踩上去触发陷阱也能解除，但 HP 会受到巨大伤害
15	三度の饭より魔物が好き	到达 6F	メディカⅡ ×2、全员经验值 +1500	带来 3 个“子猫の三角耳”，击倒 6 ~ 10F 出没的“とびつきカラカル”掉落
16	更なる冒险の准备	到达 7F、完成委托 3	レジンタ－ジエ、全员经验值 +1400	前往集市对话，卖出 3 个“ドロドロの树脂”，可在 7F 和 10F 的伐采点获得
17	魔物との对话	到达 7F	金钱 900、全员经验值 +2400	进行情报收集与“酒を饮んで骚ぐ客”对话，选择“声をかける”。前往 7F（7C–4,1）调查，选择“狼のケガを治疗する”。返回酒馆再度与该 NPC 对话选择“狼は治疗して助けたと言う”（在调查时选择“狼を放つて、ここから去る”，汇报时选择其他选项，报酬将变为金钱 1500、全员经验值 +1400）
18	ジエネッタの想い	到达 7F、完成委托 13	ネクタル ×4、全员经验值 +1850	前往旅店对话，带来 1 个“树海コムギ”、1 个“兽肉”
19	土龙对战	到达 7F	运のネックレス、全员经验值 +2450	前往 7F 在杂兵战中累计击倒 12 只“切り裂きモグラ”，触发事件并击倒“怒りの大モグラ”（HP=878，弱点：坏、冰）
20	毒を以て毒を制す	到达 8F	コ－シカ、全员经验值 +2300	获得“无痛注射器”，在不被发现的前提下接近 6F、9F 和 10F 出没的 FOE“见据える捕食者”，获得“大サソリの毒素”
21	最高のドレス作り	到达 8F、完成委托 6	テリアカ α×3、テリアカ β×3、全员经验值 +2400	进行情报收集与“ルナリアのサディアス”对话，前往 2F 追赶新出现的 FOE“这い回る毒虫”到达（5C–2,4），击倒所有的 FOE 后调查（5C–2,4）获得“绢丝”，返回酒馆再度与该 NPC 对话交付道具
22	战いは黄昏を越えて	到达 8F	铜インゴット ×1 ~ 2、全员经验值 +2500 ~ 3500	前往 8F（3F–3,3）与卫兵对话，选择“胜负を始める”开始比拼。根据玩家在 8F 击倒的魔物数量，决定最终的报酬。想拿到最多报酬需击倒 15 只以上
23	新メニュ－开发记录Ⅱ	到达 9F、完成委托 12	金钱 1800、全员经验值 +3600	带来 1 个“ミルク”、2 个“タマゴ”、3 个“树海コムギ”（前两种除了靠旅店饲养的动物取得外，也可以在酒馆收集情报时与“大きな荷物を背负った男”对话购入）
24	セリクの赖みごとⅠ	到达 9F、完成委托 16	ジョノ、全员经验值 +4400	前往集市对话，卖出 1 个“封じられた蹄”，击倒 8F 和 9F 出没的“クリフゴ－ト”时确保其处在脚封状态方可掉落
25	行商人セリク	到达 9F、完成委托 24、触发 8F（2F–4,4）的事件	金钱 1800、全员经验值 +3200	前往集市与セリク对话，来到 9F 时他会随队行动（但不参战），一同前往（3C–3,4）、（5A–2,3）、（7D–4,3）对话完成商品运送
26	新药实验のために	到达 10F、完成 9F 的【冒险插曲】崖に咲く花	ペトラフリッサ、全员经验值 +4200	前往 9F（4D–2,2）调查得到“白い花びら”
27	まだ见ぬ矿石を求めて	到达 11F	ソ－マ ×2、全员经验值 +6000	进行情报收集与“大きな本を持つた女の子”对话，带来 1 个“朽ちた金属板”、“オブシデイアン”或“パイロライタ－”，可在 11F 和 15F 的采掘点获得（缴纳全部 3 种素材，报酬的“ソ－マ”会追加到 4 个）
28	嘘か真か、动く骸骨	到达 11F	アムリタ ×1 ~ 5、全员经验值 +6700	进行情报收集与“やせたルナリア族の女性”对话，将第三阶层出没的骸骨系敌人登录到怪物图鉴上，再与该 NPC 对话。根据登录的种类，报酬也会发生变化，登录 3 种以上才能得到 5 个“アムリタ”。符合条件的怪物如下：ひび割れこうべ、角つきこうべ、ボ－ンア－チャ－、外道の剑尸、デッドソ－ドマン、デッドボウマン、アンデッドキング
29	セリクの赖みごとⅡ	到达 12F、完成委托 25	サプリングハット、全员经验值 +6000	前往集市对话，卖出 1 个“上质な若木”，可在 12F 和 15F 的伐采点获得
30	正体不明の种	到达 12F	斥候の长靴 ×3、全员经验值 +6500	获得“何かの种”，前往 11F（4B–4,1）调查选择“种を植える”，全员 HP 减少，触发事件并击倒“暴走する巨木”（HP=2052，弱点：斩、炎）
31	至极のヴェ－ル作り	到达 13F、完成委托 21	圣なる赠り物 ×2、全员经验值 +6300	进行情报收集与“セリアンのミア”对话，带来 2 个“クチクソウ”，可在 14F 和 15F 的采取点获得；3 个“真白の袋”，击倒 13 ~ 15F 出没的“ゴ－スト”掉落
32	魔物の侵攻を阻止せよ	到达 13F	睡魔の弓、全员经验值 +6800	前往 11F，分别击倒位于（5E–1,4）、（5C–3,5）、（4B–1,4）的 3 批怪物
33	评议会からの依赖Ⅰ	到达 13F	金钱 7000、全员经验值 +7200	前往评议会对话，选择“心当たりがある”，在下屏地图上点击 12F（3E–3,5）坐标
34	新メニュ－开发记录Ⅲ	到达 14F、完成委托 23	疾风のお守り、全员经验值 +8400	带来 3 个“ゾンビダケ”，可在 14F 和 15F 的采取点获得；3 个“强韧な飞膜”，击倒 14 和 15F 出没的“ゾンビモモンガ”掉落
35	若き冒险者たちの壁	到达 15F	ネクタル ×5、全员经验值 +6500	进行情报收集与“元气そうな剑士”对话，选择“依赖を受けてきた”，再次对话选择“近道を教える”，在下屏地图上点击 4F（3E–2,3）的近道
36	树海にあるロマン	到达 15F	银インゴット、全员经验值 +9500	带来 1 个“漆黑の铠板”或“燃え尽きた肩当て”，击倒 14F 和 15F 出没的 FOE“首刈りの断罪者”掉落，后者需要以炎属性击倒（缴纳全部 2 种素材，报酬的“银インゴット”会追加到 2 个）
37	辉く家に必要なもの	到达 16F	绝耐ミスト ×1 ~ 4、全员经验值 +6000 ~ 12000	进行情报收集与“派手な服を着た男”对话，带来 1 个“辉く木肌”，可在 16F 和 20F 的伐采点获得（报酬与素材数量成正比，缴纳 5 个时为最大）

编号	委托名称	开放条件	委托报酬	完成方法
38	水晶の輝き	到达 16F，完成委托 27	金钱 10000 ~ 30000，全员经验值 +7000 ~ 15000	进行情报收集与“大きな本を持つた女の子”对话，带来 1 个“歪な雷石”、“痺れた糖核”、“半透明な紅壳”、“淀んだ結晶”或“苍色の水晶核”，击倒第四阶层出没的“ボルトクリ－プ”、“ブレイズクリ－プ”、“アイスクリ－プ”掉落（根据素材的种类，报酬会有相应增加，缴纳全部 5 种时为最大）
39	消えた卫兵队を追って	到达 16F	テリアカ α ×5、テリアカ β ×5、全员经验值 +12000	获得“支援物资”，前往 13F（5F–5,3）触发事件并击倒“害意に満ちた亡灵”（HP=9971，弱点：斩、冰）
40	暗い暗い穴の中	到达 17F	头封の杖、全员经验值 +12000	前往 16F（6C–1,3）调查选择“穴に入れってみる”，再挑选 1 名同伴，该角色习得“ナイトビジョン”的前提下直接获得“落し物のお守り”，否则 HP 减少并触发杂兵战
41	セリクの頼みごとⅢ	到达 17F，完成委托 29	ハマオプライム、全员经验值 +12500	前往集市对话，带来 1 个“セレナイト”、“苍铅”、或“アゲ－ト”，可在 17F 和 20F 的采掘点获得（缴纳稀有素材“アゲ－ト”，报酬的“ハマオプライム”会追加到 3 个）
42	うつかりジェネッタ	到达 18F，完成委托 18	ネクタル ×3、ネクタルⅡ、全员经验值 +13000	前往旅店对话获得“ジェネッタの弁当”，分别前往 17F（7B–4,5）、（7D–1,4）、（7E–1,5）对话交付便当（在 NPC 处还可以分别得到“山都のうみれ汁”×2、“苍铅”、“兽肉”×5），再返回旅店对话即可
43	树海生命体捕获	到达 18F	光辉の腕轮、全员经验值 +21000	前往 17F（2E–1,4）与卫兵对话，进入北侧的大门，按照以下步骤引诱 FOE 落入陷阱：①从西侧敲击（3D–2,3）的水晶 1 次；②从南侧敲击（2D–4,4）的水晶 2 次；③从北侧敲击（2E–1,2）的水晶 2 次
44	爬虫类との斗争	到达 19F，触发 18F（3D–1,2）和（3E–4,1）的事件	圣なる贈り物 ×3、全员经验值 +22000	前往 18F，在（3D–1,2）调查选择“真ん中”触发杂兵战；在（3E–4,1）调查选择“右”触发杂兵战（选择其他选项会被敌人偷袭）
45	评议会からの依赖Ⅱ	到达 19F，完成委托 33	メディカⅣ ×2、全员经验值 +24000	前往评议会对话，到 7F 的隐藏区域调查（2D–1,5）的宝箱，触发杂兵战（敌方必定偷袭）。建议等到达第五阶层，能够制作“赤猫の首饰り”提升全员麻痹耐性后再来，获胜才能拿到宝箱中的“古びた书”，再返回评议会对话即可
46	爱は全ての人に	到达 20F，完成委托 31	ハマオプライム ×2、全员经验值 +25000	进行情报收集依次与“ルナリアのサディアス→セリアンのミア→ミアの父→ルナリアのサディアス”对话，前往 1F（4C–3,2）与出现的 FOE“猛る枭兽”战斗，获胜后再与“セリアンのミア→ミアの父”依次对话
47	爬虫类との决着	到达 20F，完成委托 44	银インゴット、全员经验值 +25000	前往 19F 完成随机遇敌的战斗 2 次触发事件，选择“水晶を拾う”得到“龙水晶の欠片”，全员 HP 减少，击倒随后出现的“贪欲なる首领”（HP=3279，弱点：突）
48	暗中摸索のウィ－ディング	到达 21F	ネクタル ×3 ~ 6、ネクタルⅡ、全员经验值 +24000 ~ 40000	带来 1 个“トケイバナ”、“コエンドロ”或“肉厚な茎”，可在 21F 和 24F 的采取点获得（缴纳全部 3 种素材时报酬为最大）
49	锐き刃、研ぐものは	到达 21F	パニックサイズ、全员经验值 +33000	前往冒险者公会对话，带来 1 个“顽强な铁壳”，击倒 21F 和 22F 出没的“アイアンドングリ”掉落
50	罪の行き先	到达 22F	テリアカ α ×7、テリアカ β ×7、全员经验值 +35000	在酒馆与“メリ－ナ”对话，选择“见つかった”，在下屏地图上点击 19F（4E–2,1）坐标
51	ヴァ－ノン昆虫日志	到达 22F，进行情报收集与“きょろきょろしているア－スラン”对话	ソ－マプライム ×3 ~ 5、全员经验值 +30000 ~ 40000	进行情报收集与“昆虫学者のヴァ－ノン”对话，获得“ひどく甘そうなパン”和“见るから辛いパン”。前往 21F（5B–2,5）和（7C–3,5）调查，放置面包，再选择“ここで调查は终了にする”，返回酒馆再与该 NPC 对话（两处全部放好后报酬为最大）
52	再会そして依赖	到达 23F，与リリ再会	ラウダナム ×2、ウニコウル ×2、全员经验值 +42000	进行情报收集与“リリ”对话，带来 1 个“月白の木材”，可在 23F 和 24F 的伐采点获得
53	绝体绝命武士	到达 23F，持有第五阶层的采掘素材	アムリタ ×3 ~ 4、アムリタⅡ、全员经验值 +30000 ~ 45000	带来 1 个“グラナイト”、“萤板”或“金红石”（缴纳稀有素材“金红石”时报酬为最大）
54	野兽への憧憬	到达 24F	银インゴット、全员经验值 +50000	进行情报收集与“くたびれた服を着たブラニ－”对话，带来 1 个“黑山羊の祸角”或“欠山羊角”，前者由 23F 出没的“ロストゴ－ト”掉落，后者由 8F 出没的“クリフゴ－ト”掉落；以及 1 个“猛々しい猪牙”或“枝分かれした牙”，前者由 23F 出没的“ワイルドボア”掉落，后者由 3F 出没的“突击イノシシ”掉落
55	食事と会话	到达 24F，可以制作“目玉焼きパン”、“山都のつみれ汁”、“旅人のシチュ－”	金钱 70000、全员经验值 +44000	进行情报收集与“孤高のケヴィン”对话，依次给他“目玉焼きパン→山都のつみれ汁→旅人のシチュ－”。制作料理所需贵重品与评议会的レムス对话获得，料理配方如下：目玉焼きパン＝树海コムギ＋タマゴ；山都のつみれ汁＝树海鱼＋ガイコツ鱼；旅人のシチュ－＝ミルク＋マンドラジヤガ
56	赛は投げられた	到达 25F	解剖用水溶液、全员经验值 +60000	前往 6F 一口气击倒东南区域出现的 4 只“虐杀の凶徒”（HP=9062，弱点：炎、冰、雷），中途不能回城补给。FOE 会用脚技攻击我方并附加毒状态，“死の大针”对处于异常状态的目标附加即死效果，建议全员装备“毒犬のピアス”
57	疾风迅雷の如く	到达 26F、完成委托 49	アムリタⅡ ×5、全员经验值 +150000	前往冒险者公会对话，到 20F 在 10 回合内击倒 BOSS“水晶龙”，再度返回冒险者公会对话即可
58	至高なる时のために	到达 26F、完成委托 57	金钱 150000、全员经验值 +250000	前往冒险者公会对话，到 8F（3F–5,3）对话选择“オリファントを共に倒そうと握手を求める”，エドガ－会暂时加入队伍，一同去击倒本层的 BOSS“オリファント”（打法详见后文）
59	武の集大成	到达 26F	金インゴット、全员经验值 +200000	缴纳第一～五阶层指定 FOE 的特殊素材，具体如下：以斩属性击倒“红铁の蜥蜴”，获得“切り落とされた铁”；击倒石化状态下的“见据える捕食者”，获得“石化した结晶”；以炎属性击倒“首刈りの断罪者”，获得“燃え尽きた肩当て”；以雷属性击倒“双头の追击者”，获得“魔兽の雷爪”；以诅咒的反噬伤害击倒“灾厄に至る病”，获得“咒杀の魔爪”
60	ジェネッタ、友达を作るの巻	到达 27F、完成委托 42、获得“封印扉の键”	ネクタルⅡ ×5、全员经验值 +300000、角色等级上限 +10	前往旅店对话，再到酒馆进行情报收集与“料理のメニュ－を见ている男”对话，选择“ジェネッタと同年代の子を知らないか”。前往 3F（1C–3,1）ジェネッタ会暂时加入队伍，一同去 4F（2B–2,2）击倒 BOSS“ドリア－ド”（打法详见后文）
61	侵略者现る	到达 28F	慈悲の短刀、全员经验值 +220000	前往 25F 在杂兵战中累计击倒 15 只“シ－ルオクトパス”，触发事件并击倒“オクタロ－ド”（HP=9374）。对方开场必定偷袭，需事先装备好抵抗封印的饰品
62	古战场に眠る龙	到达 28F	金钱 250000、全员经验值 +350000、角色等级上限 +10	前往树海 12F（7C–2,4）对话选择“ドラゴンゾンビを共に倒そうと告げる”，ソロル会暂时加入队伍，一同去 13F 隐藏区域击倒 BOSS“ドラゴンゾンビ”（打法详见后文）
63	槛を崩す一振り	到达 29F、完成委托 50、持有第六阶层的采掘素材	解剖用水溶液 ×3、全员经验值 +170000	进行情报收集与“炭矿夫然としたセリアン”对话，带来“青碧の露”、“格子模样の黑板”、“陨星石”各 1 个，可在 29F 的采掘点获得
64	水晶の森の蛇女	到达 29F、完成委托 63	金钱 350000、全员经验值 +400000、角色等级上限 +10	获得“特注のツルハシ”，前往 19F（4E–3,1）对话选择“一绪に行こうと答える”，メリ－ナ会暂时加入队伍，一同进入隐藏区域击倒 BOSS“ラミア”（打法详见后文）
DLC	冒险者育成计画	购入相关 DLC、主线任务 1 汇报后（※ 注）	圣なる贈り物、全员经验值 +1000 ~ 50 万（根据玩家到达的阶层增加）	获得“グロ－スバッジ”，队伍中任意一人装备该饰品与任意魔物战斗即可
DLC	冒险者开运计画	购入相关 DLC、主线任务 1 汇报后（※ 注）	金钱 2500 ~ 100 万（根据玩家到达的阶层增加），全员经验值 +100	获得“ドロップカメオ”，队伍中任意一人装备该饰品与任意魔物战斗即可

※ 注：可无限次受领 DLC 委托。

热门攻略

攻略透解

世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头

委托相关BOSS攻略

BOSS オリファント

Lv	HP	弱点
67	35753	雷

猛犸象型的BOSS，通常攻击为坏属性，各部位招式如下。

・头技："牙刺し"，贯通效果突属性攻击；"皇帝の威光"，降低我方全体回避率，提升自身命中率。

・腕技："レッグバインダー"，斩属性攻击一列，附加脚封效果；"ノーズウィップ"，斩属性随机攻击全体3~5次，附加麻痹状态。

・脚技："キングブレス"，坏属性攻击全体。

BOSS最大的威胁在于"キングブレス"，此招通常情况下命中率极低，不过一旦通过"皇帝の威光"强化，或是我方陷入脚封状态，就很可能造成毁灭性打击。由于BOSS腕部和脚部的封印耐性较高，建议在战斗中以头封配合混乱状态来扰乱对方的行动，战前全员装备"レッグガード"提升脚封耐性。我方的龙骑士以"防御阵地"来稳固防线，后排的法系职业针对雷属性弱点轮番轰炸。初战时有艾德伽协助，他是"炮火の龙骑兵"，在后列以"炮击准备+バスターカノン"能够输出不俗的伤害。战斗中推荐让他用"バラージウォール"降低BOSS的攻击力，危机关头也可以和前列的龙骑士一起使用盾技保护同伴。联合技方面则有"黑雾"、"トライシールド"等可供选用。特殊素材需要令BOSS处在脚封状态下击倒。



BOSS ドリアード

Lv	HP	弱点
72	42234	炎

系列传统的树妖型BOSS，通常攻击为坏属性，各部位招式如下。

・头技："ダブルフレイム"，扩散效果的炎属性二连击；"トライアイシクル"，贯通效果的冰属性三连击；"サンダーボルト"，雷属性随机攻击全体3~6次，附加眩晕状态；"ブラックポーレン"，对全体附加盲目状态、降低回避率；"大地の愈し"，提升六大属性攻击力、防御力、命中率，回复HP（改变形态时使用）。

・腕技："ブルウィップ"，斩属性攻击全体，附加麻痹状态。

・脚技："八つ当たり"，坏属性随机攻击全体8次。

进入防御姿态后，次回合BOSS必定会用"大地の愈し"自我回复，HP回复量高达2万！此役的要点是针对其封印、异常状态耐性低下的特点，设法封住她的威胁性招式和回血能力。初战我方有洁涅塔协助，她的职业是"犬狼を导く射手"，可以负责封印腕部、脚部，降低物理防御力以及附加混乱状态，战前记得先把猎犬叫出来。队伍中还要搭配一个能高几率封印头部的拳斗士，龙骑士根据BOSS的形态展开相应的护盾。战前建议用饰品"小妖精のリング"提升盲目状态的耐性，"八つ当たり"的威力极高但命中率较低，一旦我方全体陷入盲目状态就很难躲开了。联合技则推荐"黑雾"、"チェーンブラスト"、"气魄の楔"，进一步增加封印和异常状态的成功率。六人小队的优势还是很明显的，完成此委托就可以令角色等级上限+10，BOSS的特殊素材需要利用毒伤害击倒。



BOSS ドラゴンゾンビ

Lv	HP	弱点
76	47929	炎、冰、雷

系列全勤的"三龙"在本作中彻底不见踪影，取而代之的是这条丧尸龙。在地图上接近BOSS时，它会反复地喷吐黑暗，令我方的视野受限，不但看不清周围FOE的动向，遇敌也会强制处在盲目状态。附近出没的FOE"流离う幻炎"即使击倒也会立刻再生，因此要借着转瞬即逝的光明判断位置、寻求合理的路线绕过它们。历尽艰辛靠近丧尸龙后，最好选择黑暗消散的时机开战。BOSS的通常攻击为坏属性，各部位招式如下。

・头技："ダークヒール"，诅咒、毒伤害自动转化为回复自身的HP；"啮み砕き"，突属性攻击单体，附加头封、腕封、脚封效果；"アイスクラッシュ"，冰属性攻击全体，令六大属性防御力降低；"ファイアブレス"，炎属性攻击全体；"ダークブレス"，周围环境陷入黑暗，对全体附加盲目状态。

・腕技："ポイズンレイン"，对敌我双方附加毒状态；"カースレイン"，对敌我双方附加诅咒状态。

・脚技："ドラゴンクエイク"，坏属性随机攻击全体3~5次，附加眩晕状态；"踏み鸣らし"，带扩散效果的坏属性攻击。

除了这些招式外，黑暗环境下双方一旦使用炎属性攻击，就会引发"诱爆"，敌我双方都受到炎属性伤害，之后黑暗解除，BOSS的特殊素材就要利用这种特殊伤害击倒才会掉落。战前建议给主攻手装备饰品"黑山羊の祸角"免除诅咒状态造成的反噬伤害，以黑暗消散的时机与BOSS开战时，它开场2回合必用"ダークブレス→ポイズンレイン"的连续技，只要准备好应对手段，如联合技"不屈の斗志"等即可。虽然BOSS的各部位耐性较高，但还是要尽量尝试封印头部，一旦它对自己附加了诅咒或毒状态，就必须以其他异常状态的招式来覆盖，解除回血效果。初战时有索罗爵协助我方，身为"死を远ざける死神"的她拥有丰富的Debuff技能，异常状态的成功率也较高。让她保持在瘴气兵装状态，危急关头发动"赎いの血"也能化险为夷。顺利取胜后就可以令角色等级上限+10。

BOSS ラミア

Lv	HP	弱点
80	54341	冰

蛇型女妖的通常攻击为突属性，各部位招式如下。

・头技："ポイズンフレイム"，炎属性攻击全体，附加毒状态；"邪眼"，对全体附加石化状态；"魅惑のボディ"，对全体附加混乱状态，并令封印耐性下降。

・腕技："ファミリア"，召唤杂兵。

・脚技："締め上げ"，坏属性攻击全体；"テイルウィップ"，斩属性攻击全体随机4~6次；"蟒蛇の怨恨"，杂兵受到攻击时，对全体展开斩属性反击；"死の抱拥"，对单体附加头封、腕封、脚封、即死状态。

威胁性高的招式大多集中在脚部，"締め上げ"攻击时目标处在的封印效果越多，威力越大。而且BOSS召唤出的"バインドスネーク"（HP=5567，弱点：全属性），也有高几率对我方单体各部位附加封印效果，3只同时在场时还能发动连携技，直接对全体附加全种类封印。针对以上特性我方要做好充足的战前准备，用5回合内秒杀FOE"增殖する悪梦"掉落的特殊素材打造饰品"随意の饰り"，提升全部封印的耐性。战斗过程中一定要保持提升全员的物理属性防御力，并随时准备好解除封印的手段。当杂兵在场时，BOSS一旦发动"蟒蛇の怨恨"，就极有可能对我方全体造成重创。因此建议杂兵召唤出的回合直接发动联合技"トリプルマジック"，配合行动速度快的角色使用强力招式秒杀小蛇，切勿让3只使出联合技。初战时协助我方的梅莉娜（メリーナ）是"破灵のネクロマンサー"，没有突然爆发伤害的技能，不过让她保持召唤死灵在场，根据战斗的需要发动"炎爆弹"或"无慈悲な盾"也能提供不错的助力。BOSS的特殊素材需要在其处于头封状态时击倒，获胜后全员的等级上限也终于提升至99。

文 乌冬 美编 sienna



本作是由 Compile Heart 推出的一款迷宫探索 RPG，游戏保持了 Compile Heart 作品的一贯作风，在有着扎实系统的基础上还包含了各种符合宅男口味的元素，并且由于本作还有电击文库参与，剧本质量也有保证，喜欢日式 RPG 的玩家可以一试。

PSV	神狱塔 Mary Skelter		Compile Heart
神獄塔 メアリスケルター		日版	1人
2016年10月13日	对应 PSV TV		7344 日元
RPG	角色扮演		本文对应游戏版本：1.02

系统详解

战斗篇

指令战斗

本作的战斗为指令式，战斗队伍由主人公杰克与另外 5 名血式少女组成，战斗画面左上角的行动条决定角色的行动顺序，行动顺序根据每个单位的速度（AGI）而定。由于杰克没有战斗力，主要负责战斗的是血式少女，因此若全部血式少女都战死就会 Game Over。



队伍编成

当流程发展到一定程度时，玩家可以使用菜单里的编成指令调整自己的队伍，如更换上场战斗的角色，或是按□键切换前 / 后卫。另外通过“**コンビネーション**”指令还可以将板凳角色设为连携单位，这样上场作战的单位攻击时，板凳角色也会进行连携攻击。

技能

血式少女每提升 1 级可获得 1 点 CP，CP 主要用来在菜单的**スキルカスタム→スキルメイク**中习得技能，根据职业、种类的不同，技能习得时所需的 CP 也不一样，注意最好将初期职业的基础技能习得后再专职习得其他职业的。

灭绝模式

在战斗中血式少女使用克制敌人属性的招式进行攻击、用大威力的攻击击倒敌人或打出会心一击时会出现喷血的效果，喷血能使血式少女头像下方的槽增长，槽满了的话就会进入灭绝模式（**ジェノサイドモード**）。灭绝模式下血式少女的能力不仅大幅提升，并且还可以使用该状态下的专用技能。经过一定回合或战斗结束后灭绝模式就会解除，同时槽也会清空。



血液暴走模式

战斗中若血式少女受到巨大伤害或是同伴倒下时，角色头像下方的槽会因产生污秽而逐渐变成深色，这样槽满了的话就有可能进入血液暴走模式（**ブラッドスケルターモード**）。这个模式下血式少女的能力虽然也会提升，但会不分敌我进行攻击，是相当危险的模式。血液暴走模式只有该单位战斗不能、战斗结束或使用玛丽之枪才能解除。

魂血技能

血式少女头像下方的槽除了能拿来发动灭绝模式外，当累积到一定程度时，还可让别的血式少女使用“**舐める**”指令，这样可以发动魂血技能。和偏向进攻的灭绝模式相对，魂血技能一般都是辅助型的招式，同样使用魂血技能后槽就会清空。

关于主人公

主人公并非作战单位，不过却有着相当重要的作用，当流程发展到一定程度时，主人公会装备专用的武器“玛丽之枪”，玛丽之枪可以消除血式少女沾到的污秽或是解除血液暴走模式。中后期玛丽之枪强化后，还能为血式少女回复 SP 或附加 BUFF。

迷宫篇

探索

本作迷宫冒险部分为第一人称视角，一开始无法看到迷宫的全貌，需要控制角色进行探索，这样走过的地方才会显示在小地图中。还有迷宫探索并非一路畅通，途中还会遇到不少挡路的障碍，需要借助迷宫中的机关或是使用血式少女的血式能力才能解开。

标记过的地方可以使用自动移动模式来减少玩家的操作量，具体步骤为用□键打开地图后选择好要去的地点再按○键决定，这样系统就会自动寻找最适路线并让角色自行移动过去，但要注意自动移动模式中如果遇到障碍地形或机关就会中断。



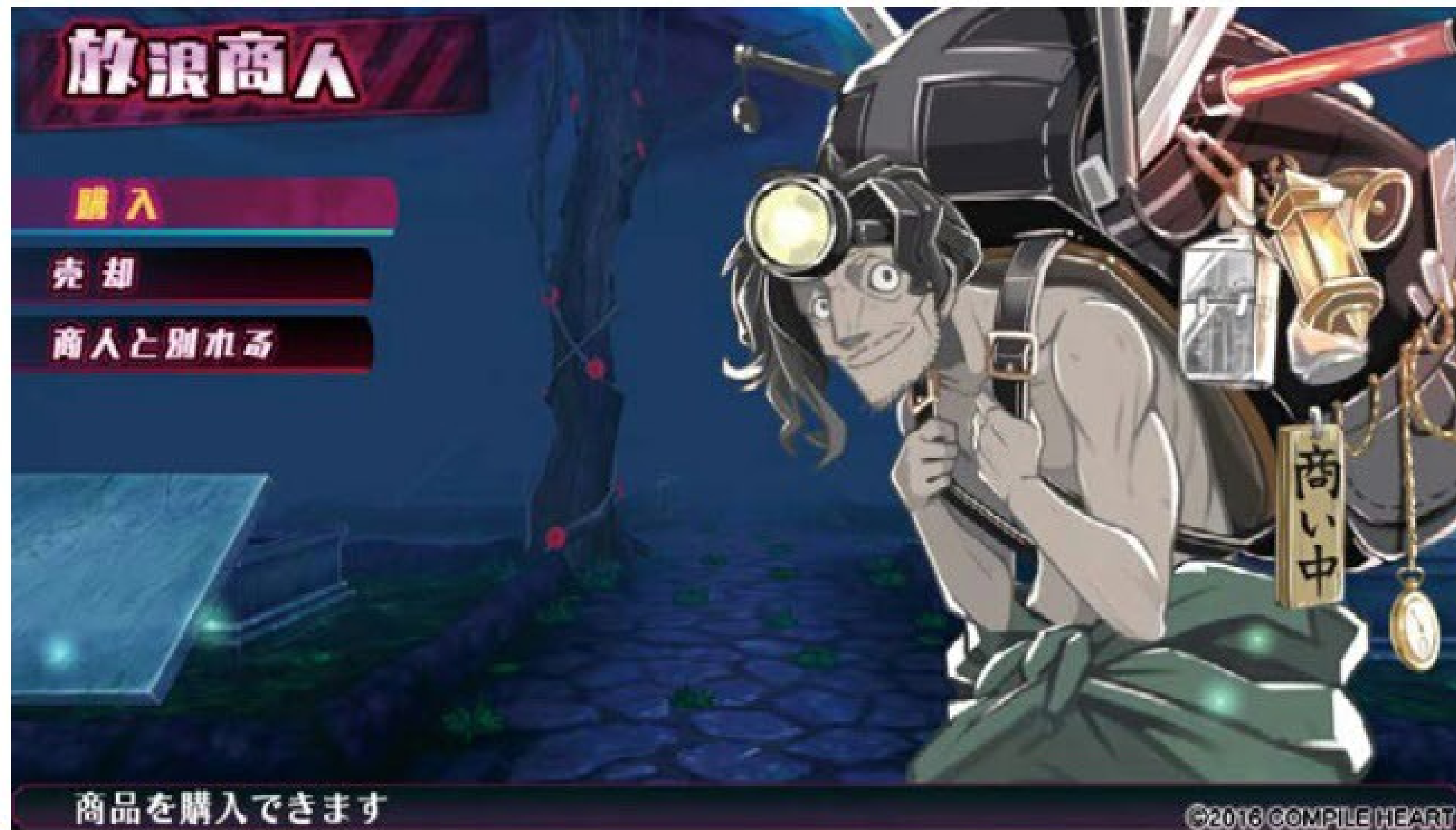
迷宫操作

键位	效果
方向键	移动
L	左横向移动
R	右横向移动
右摇杆	选择血式能力

键位	效果
○	调查
△	打开菜单
□	打开地图
×	发动血式能力

商人

游戏的据点虽然有商店，但是不贩卖武器，武器除了通过打败敌人掉落获得外，还有一个方法就是在迷宫中随机遇到的流浪商人处购买。另外他这里还有种类丰富的礼物，对于讨好女性角色们有十分重要的作用，所以遇到商人时就赶紧买个够吧。



三大欲求

本作的迷宫拥有“食欲”、“性欲”、“睡眠欲”这三大欲求，从左至右对应探索界面右上角的三个图标，探索或战斗中的行动会使这些欲求增减，当一个图标的欲求满了后就会出现奖励轮盘，可以通过目押来获得想要的奖励。每种欲求的增加方法见后文。

欲望的奖励有很多种，一般比较实用的就是各种 BUFF 系、还有增加获得道具珍稀度的奖励，另外值得注意的是“成长フロア解放”，作用是解锁某些迷宫的隐藏区域，如果看到就不要错过。流程攻略中有些宝箱标的位置位于隐藏区域中，如果找不到就要先解锁隐藏区域再回收。



食欲：战斗中使用让敌人喷血的行动时增加。

性欲：触碰迷宫的性感带（心型图标），又或是调查采集点和开启宝箱时增加。

睡眠欲：探索中有时会显示迷宫进入睡眠时间，这时玩家的队伍不受到伤害就会自动增加。

梦魇

迷宫中有一种被称为“梦魇”（ナイトメア）的看守在徘徊，它属于 BOSS 级的敌人，前期遇到基本没办法对付，只能逃跑，这时会进入捉迷藏模式，玩家要不断摆脱它的追踪，并且不能查看地图（简单模式除外），只能靠记忆来走，如果被逼进死路的话，可以迎上去和它战斗，对它造成一定伤害就能将其打晕，然后再趁这时逃跑，和梦魇远离 100 米或换区就能解除捉迷藏模式。当后期找到迷宫的核心并破坏后，就能正式和梦魇对决。



基地篇

タイヨウ本部

这里主要用来接取任务，任务的种类多种多样，包括收集指定物品、讨伐特定敌人等，不少都可以在进行主线时一并完成，所以当看

到任务更新就不妨都接了吧。任务完成后还需回这里报告才可以获得报酬。



居住スペ-ス

居住区分为主角杰克的房间和各位血式少女的房间，在主角的房间可以存取道具或查看血式少女的好感度。去血式少女的房间则可以送她们礼物或家具，从而提升好感度，好感度提升后可以触发对应角色的事件。



礼物一览

名称	アリス	赤ずきん	亲指姬	白雪姬	眠り姬	かぐや姬	シンデレラ	グレ-テル	ラプンツエル	ハ-メルン
饮料水入りペットボトル	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	最喜欢	喜欢	喜欢
粗末なシップ	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
洗いざらしの止血带	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
绮丽な端切れ	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
毛羽立った敷布	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
毛玉の多い毛布	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
大きな花の种	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	最喜欢	喜欢
伤のある水筒	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	讨厌	讨厌
ペ-ジ欠けのある手芸入门书	喜欢	讨厌	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢
甘すぎる恋爱小说	讨厌	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	最喜欢	讨厌	讨厌
秘密の园芸书	喜欢	讨厌	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	讨厌
嫌な臭いの毒物辞典	喜欢	讨厌	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	最喜欢
面白くないコミック全集	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	最喜欢
近代的な古文书	喜欢	讨厌	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢
ブリキメッキのおもちゃ	喜欢	喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	最喜欢	喜欢	最喜欢
おしゃれなリボン	喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
抗菌マフラ-	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
メタルなオルゴ-ル	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢
フタのない贮金箱	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
针が足りない裁缝セット	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢
ショ-ト气味のハンダゴテ	讨厌	喜欢	喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢
液漏れしている标本セット	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢
破れかけの安眠枕	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
木制のマグカップ	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
ほつれたレ-ス日伞	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
骨が折れたこうもり伞	喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
雕刻の入った万年笔	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢
片耳のクマのぬいぐるみ	喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
空气が拔けるビ-チボ-ル	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
涂溃されたキャンパス	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	最喜欢
幸福のクロ-バ-	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
イモリの黑焼き	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
肉无しお好み焼き	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
へこんでいる缶ビ-ル	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢
みっともない陨石の欠片	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢
古ぼけたバスケットボ-ル	喜欢	喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
铁芯入り素振りバット	讨厌	最喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
强打者の木制バット	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢
トゲ付き野球ボ-ル	喜欢	喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
流行色のマニキュア	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
粘着质なグロス	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
艳のあるラメチ-ク	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
てんこ盛りつけまつげ	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
高级なサンドバッグ	喜欢	喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
不气味な木人	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	最喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
手作りのお守り	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌

名称	アリス	赤ずきん	亲指姬	白雪姬	眠り姬	かぐや姬	シンデレラ	グレ-テル	ラプンツエル	ハ-メルン
UV素通し日焼け止め	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
黑涂りファンデ	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
超强力洗发ブラシ	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢
ブランド物の香水	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
ル-ジュの铅笔	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
ヌメヌメ保湿液	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
ガラモノの折り纸	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
不思议な结晶	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢
かわいい食虫植物	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌
バイオレットミラ-	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
メロディ-付きコンパクト	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
フォックスサングラス	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
小说风システム手帐	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢
风雅な扇子	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
钢铁制カバン	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
ム-ドのある神ランプ	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
自家制どぶろく	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
无味无臭の蒸留酒	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌
抽象的な风景画	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢
焦げついた锅	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
传说のアルバム	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢
おいしそうな花束	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
お果子の宝石箱	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢
ハ-ト型のトランプ	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
チュ-リップ形のロウソク	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
小人の置物	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
イバラ型のブロ-チ	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
ホログラム式仕挂け时计	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
バスケット型キ-ホルダ-	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
金色のレタス	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢
魔女の骨格标本	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	最喜欢	喜欢	讨厌
巨人の宝物	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
高给ミノタウロスステ-キ	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	最喜欢	最喜欢	喜欢
虫寄せお香	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	讨厌	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
恶醉いするハチミツ	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	讨厌	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢
不安になる魔导书	最喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢
ピンク色の投影机	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
中华风ヴィジャボ-ド	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢
携带用金鱼钵	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢
しゃべるモアイ像	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
シ-クレット安全ブ-ツ	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
粉碎铁拳グロ-ブ	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
诘襟エプロンドレス	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
坏れかけのラジオ	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
跳跃する模型飞行机	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢

家具一览

名称	アリス	赤ずきん	亲指姬	白雪姬	眠り姬	かぐや姬	シンデレラ	グレ-テル	ラプンツエル	ハ-メルン
平凡なベッド	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
ナチュラルなベッド	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	讨厌
マリンなベッド	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
お姬様なベッド	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
ポップなベッド	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
モノト-ンなベッド	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢
ゴシックなベッド	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢
错びついたベッド	讨厌	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
和风なベッド	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
豪华なベッド	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
平凡なタンス	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
ナチュラルなタンス	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	讨厌
マリンなタンス	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
お姬様なタンス	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
ポップなタンス	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
モノト-ンなタンス	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢
ゴシックなタンス	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢
错びついたタンス	讨厌	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢

名称	アリス	赤ずきん	亲指姬	白雪姬	眠り姬	かぐや姬	シンデレラ	グレ-テル	ラプンツエル	ハ-メルン
和风なタンス	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
豪华なタンス	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
平凡な机	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
ナチュラルな机	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	讨厌
マリンな机	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
お姬样な机	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
ポップな机	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
モノト-ンな机	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢
ゴシックな机	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢
错びついた机	讨厌	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
和风な机	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
豪华な机	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
平凡な壁纸	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
ナチュラルな壁纸	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	讨厌
マリンな壁纸	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌
お姬样な壁纸	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢
ポップな壁纸	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
モノト-ンな壁纸	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢
ゴシックな壁纸	喜欢	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	最喜欢
错びついた壁纸	讨厌	讨厌	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢
和风な壁纸	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢
豪华な壁纸	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	讨厌	喜欢	喜欢	喜欢	喜欢

研究室

强化血式少女的设施，主要有以下 3 个功能，注意每种功能使用时都需要花费名为“血晶”的素材，血晶通过战斗或探索迷宫获得。



スキル枠扩张：增加角色的可装备技能数量上限。

职业变更：改变血式少女的职业，每名血式少女都有 5 个职业。

血式退化：下降血式少女的等级，CP 还原，并且成长值也有加成。

血式兵器制造所

花费血晶强化装备，每个装备最多强化 9 次，推荐以强化优良装备优先。

救护室

净化血式少女身上的污秽，本作的福利小游戏。玩家要在限制的时间内找到血式少女身上有血的地方，并滑动屏幕将血擦干净，一般都有几处，全部擦干净就算完成，净化可以暂时提升血式少女的 HP、SP 上限以及污秽耐性。



流程攻略

关于难易度

本作有 EASY、NOMAL、FEAR 三种难度，其中 EASY 难度敌人的能力最低，遭遇梦魇时也会表示迷你地图，不过获得的经验值和金钱较少；NOMAL 难度敌人能力中等，遭遇噩梦魇不会表示迷你地图；FEAR 难度敌人的能力最高，遭遇梦魇时不会表示迷你地图，获得的经验值和金钱较多。另外难易度和奖杯获得无关，并且游戏途中可随时改变难度。本攻略以 NOMAL 难度为标准。

序章

元街道沿いエリア 2区



宝箱

坐标	获得物品
X17・Y19	期限切れレ-ション
X13・Y13	期限切れレ-ション
X03・Y29	浊つた饮料ボトル
X09・Y29	フラワ-リボン

●在坐标（X11・Y16）触发教学战斗，此战要掌握战斗的基本知识，作为战斗单位的主要是血式少女，和一般的 RPG 一样可以使用普通攻击或技能（スキル）对敌人造成伤害，主人公不能直接参与战斗，但有专用的“守る”指令，可为一位血式少女抵挡伤害，不过承受了攻击后会晕眩，一定回合内不能行动。

●在坐标（X05・Y16）触发教学战斗，这场战斗要学习如何进入灭绝模式，用克制敌人属性的技能进行攻击、以大伤害的解决敌人、打出会心一击可以积蓄右方角色头像下方的槽，将槽蓄满后就会自动进入灭绝模式，此模式下血式少女的能力大幅提升，很快就能结束战斗。

●在坐标（X03・Y23）触发教学战斗，当槽蓄到一定程度后，还能使用"舐める"发动魂血技能（魂血スキル）用于回复，但要注意用了魂血技能后槽就会清空。

●注意地图上方的两个通道有落穴，过去时要使用坐标（X05・Y28）的传送点，回来时使用坐标（X09・Y26）的传送点，走反了会掉下落穴受伤。

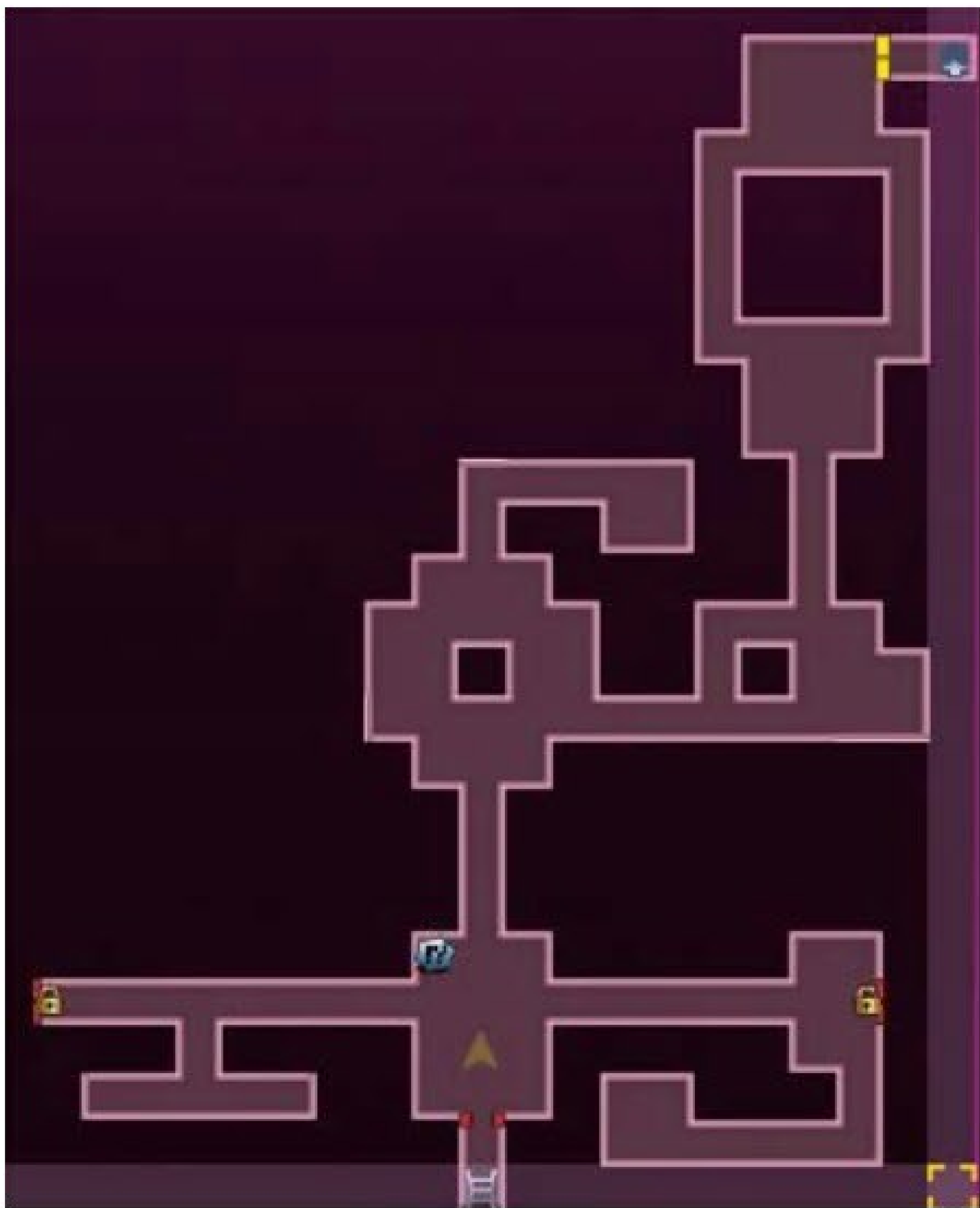
●在坐标（X02・Y26）解除旁边的门锁后，从坐标（X01・Y25）进入1区。

元街道沿いエリア 1区

●刚进入1区就会触发战斗，接着入手**メモ**类道具，可以从中获得迷宫探索的提示，以后的迷宫中也有同类型的道具。

●在坐标（X27・Y15）遭遇强敌梦魇，现阶段无法击退梦魇，只能逃走，和梦魇拉开一定距离后就能将其摆脱。

●来到坐标（X20・Y01）后脱出迷宫。



第一章

黎明基地

●依次前往"居住スペ－ス"、"血式兵器制造所"、"救护室"、"物资贩卖所"、"出口"触发剧情。接着在"タイヨウ本部"可以接取任务，由于部分收集和讨伐类的任务可以在主线冒险中一并完成，所以不妨多多接取。准备完后前往元街道沿いエリア继续主线冒险。

元街道沿いエリア 1区

●进入迷宫会触发欲求的教学，详细可参考系统部分。在坐标（X29・Y12）和坐标（X29・Y19）可以获得**メモ**。

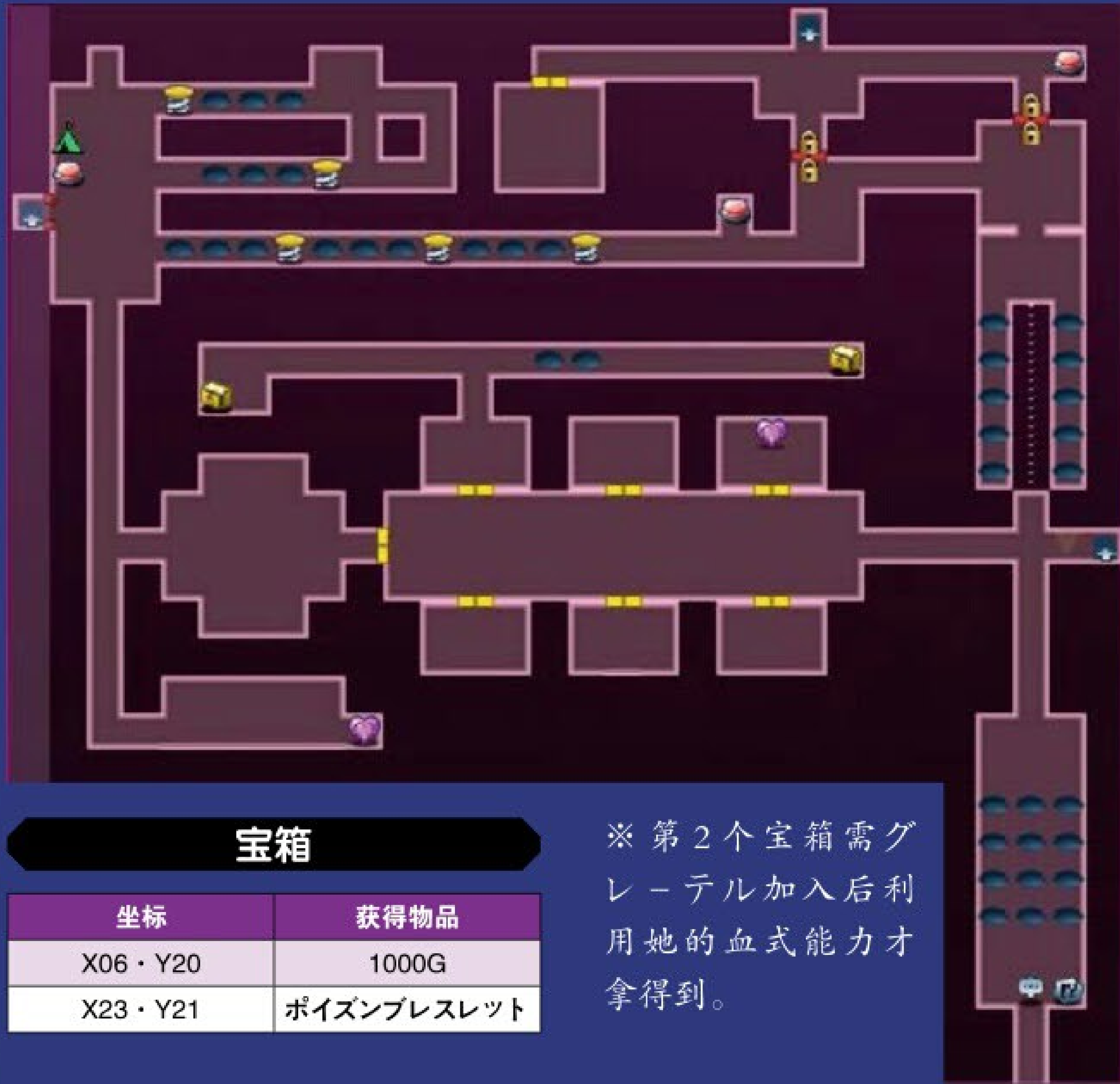
元街道沿いエリア 2区

●在坐标（X24・Y16）触发血式能力的教学，接着用赤ずきん的血式能力"ボディニッパ－"将坐标（X26・Y16）的铁网破坏，就可以继续前进。

●在坐标（X28・Y16）触发走独木桥的教学，要点为用右摇杆将游标保持在中间的位置。

●坐标（X22・Y26）的门需要用坐标（X20・Y25）的开关打开，回来时需要用坐标（X29・Y29）的开关打开坐标（X28・Y28）的门。

元街道沿いエリア 2区

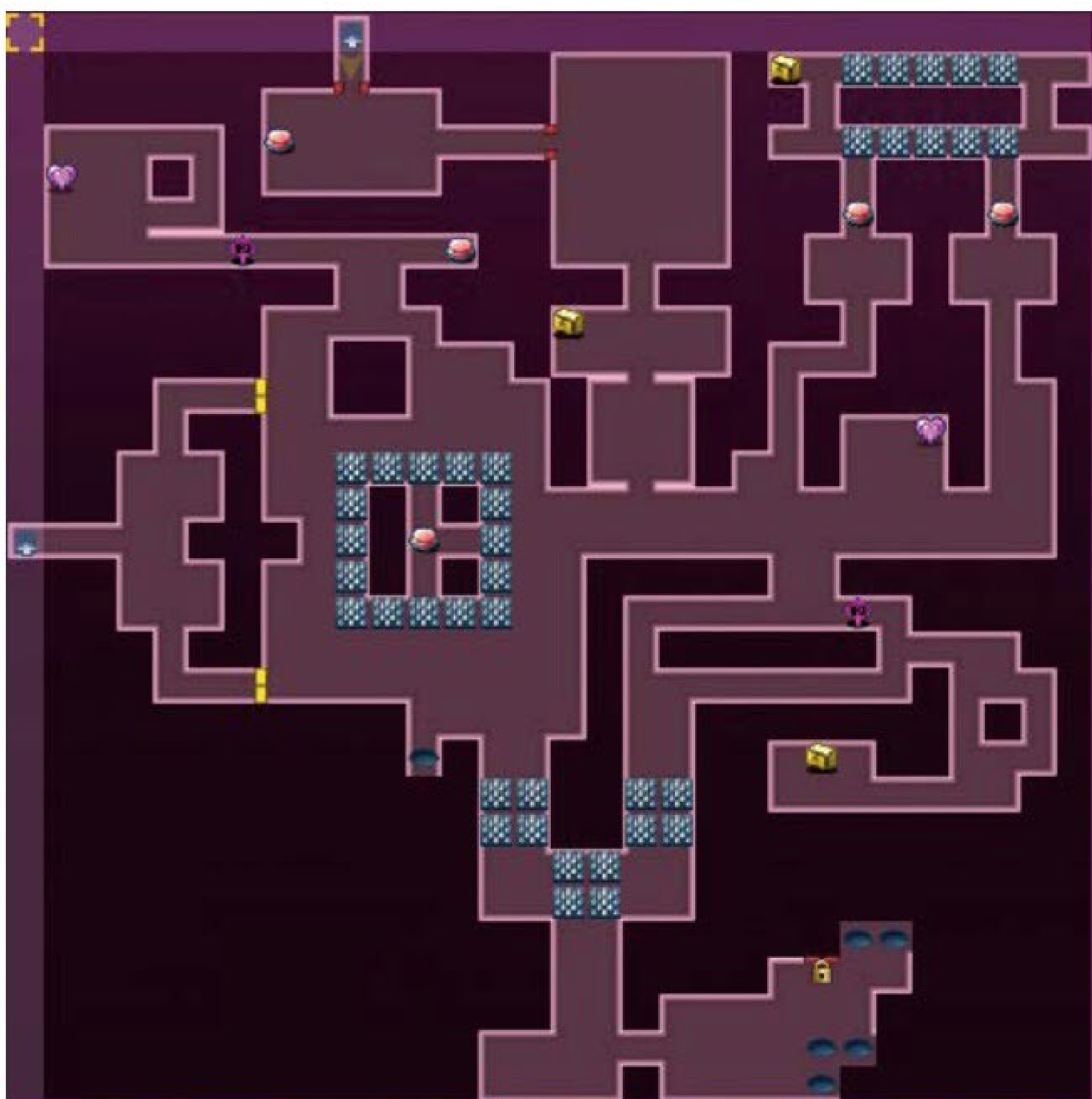


宝箱

坐标	获得物品
X06・Y20	1000G
X23・Y21	ポイズンブレスレット

※第2个宝箱需グレーテル加入后利用她的血式能力才拿得到。

元街道沿いエリア 3区



宝箱

坐标	获得物品
X16・Y22	フラワ－リボン
X22・Y29	500G

坐标	获得物品
X23・Y10	レ－ション

●这个区域有不少会按一定频率伸出的尖刺陷阱（地图上为带白点的方块图标），需要看准时间走过。

●坐标（X13・Y24）的开关是陷阱，拨动会受伤。

●调查坐标（X24・Y25）和坐标（X28・Y25）的开关可启动一旁房间的火焰陷阱，再次调查为关闭。

●用赤ずきん的血式能力"ボディニッパ－"解除坐标（X18・Y20）的门锁，接着来到坐标（X18・Y23）触发BOSS战。

BOSS战 ワンダ－ウォ－ズ

BOSS 弱水属性，让主角用道具负责回复，两位血式少女用水属性技能猛攻即可。

●BOSS 战后是对付梦魇的教学，破坏了迷宫内的“核”就可以和梦魇正面交锋，和梦魇遭遇会先进入“讨伐战”，讨伐战中要先破坏梦魇部位，然后就可以和本体战斗。

BOSS战 元街道沿いナイトメア

此战先要破坏梦魇的部位，女王様のオ召シモノ弱水属性，可以使用水属性技能对付，女王様のヲ帽子的 HP 不多，使用普通攻击来打即可。

本体的弱点还是水属性没变，可用水属性技能主攻。主角依然专职用道具帮队伍回复，要注意 BOSS 有全体的火属性攻击，最好时刻将两位血式少女的 HP 保持在 100 以上，否则有可能被全体攻击团灭。

●击倒梦魇后回基地的研究室报告就可结束本章。

第二章

黎明基地

●前往“通路”触发剧情，主人公获得专用装备“メアリガン”，可用来消除血式少女的污秽，防止她们进入血液暴走模状态

●アリス和赤ずきん会暂时离队，取而代之的是白雪姫和眠り姫加入队伍，记得先给两人补充一下装备，并且让白雪姫习得回复技能。准备完后可以从旧街道沿いエリア 1 区西边的门进入旧墓所エリア，进入过一次以后就可以直接从大地图上选择到达。

旧墓所エリア 1区

宝箱

坐标	获得物品
X23・Y03	觉醒型AED
X24・Y09	スティリット
X39・Y36	牢狱の鍵04
X32・Y44	ナマクラソ－ド

●敌人的能力有所加强，靠白雪姫和眠り姫两人有点吃力，所以最好尽快赶到坐标（X30・Y18）和另外两位血式少女合流。合流后开放了队伍编成功能，最好将防低的白雪姫和眠り姫放到后卫。同时开启的还有白雪姫和眠り姫的血式能力，白雪姫的“**ポイズンボム**”可以炸开有裂缝的墙壁和让植物枯萎，不少通路都要用此能力来打开；眠り姫的“**ロ－ズアロ－**”可以射击远距离的目标，可用来打开够不着的机关。

●在坐标（X30・Y20）触发强制战斗，敌人的能力比一般杂兵要强，用水属性技能对付。紧接着的门要在坐标(X39・Y11)拉下开关才能打开，不过开门的时间有限制，要抓紧时间进入。

●坐标（X41・Y30）的挡路植物可用白雪姫的血式能力“**ポイズンボム**”解决，接着一路往北来到 2 区。



旧墓所エリア 2区



宝箱

坐标	获得物品
X35・Y09	厄除けの香水
X03・Y43	プチノド药
X33・Y18	タンポ枪
X39・Y15	カロリ－クッキ－
X42・Y31	500G

坐标	获得物品
X11・Y17	见习い血式队员の腕环
X11・Y26	プチ泛用血清
X19・Y23	ハ－ブティ－
X28・Y35	泛用ベスト

●在坐标（X39・Y02）用眠り姫的血式能力“**ロ－ズアロ－**”射击开关，打开坐标（X38・Y06）的门继续前进。

●在坐标（X13・Y21）用眠り姫的血式能力“**ロ－ズアロ－**”射击开关，打开坐标（X06・Y17）的门继续前进。

●这个区域的北面有许多泡泡地带，踩上去的话会受到大伤害，得绕路前行，打开坐标（X24・Y17）的开关可减少部分泡泡地带。

●坐标（X30・Y34）的门后有宝箱，开关在坐标（X44・Y42），不过途中要经过一扇限时开关的门，开关在坐标（X43・Y38）。

旧墓所エリア 3区

宝箱

坐标	获得物品
X011・Y34	コ－ルド スプレ－
X042・Y32	ハ－ブティ－
X030・Y16	カロリ－クッキ－

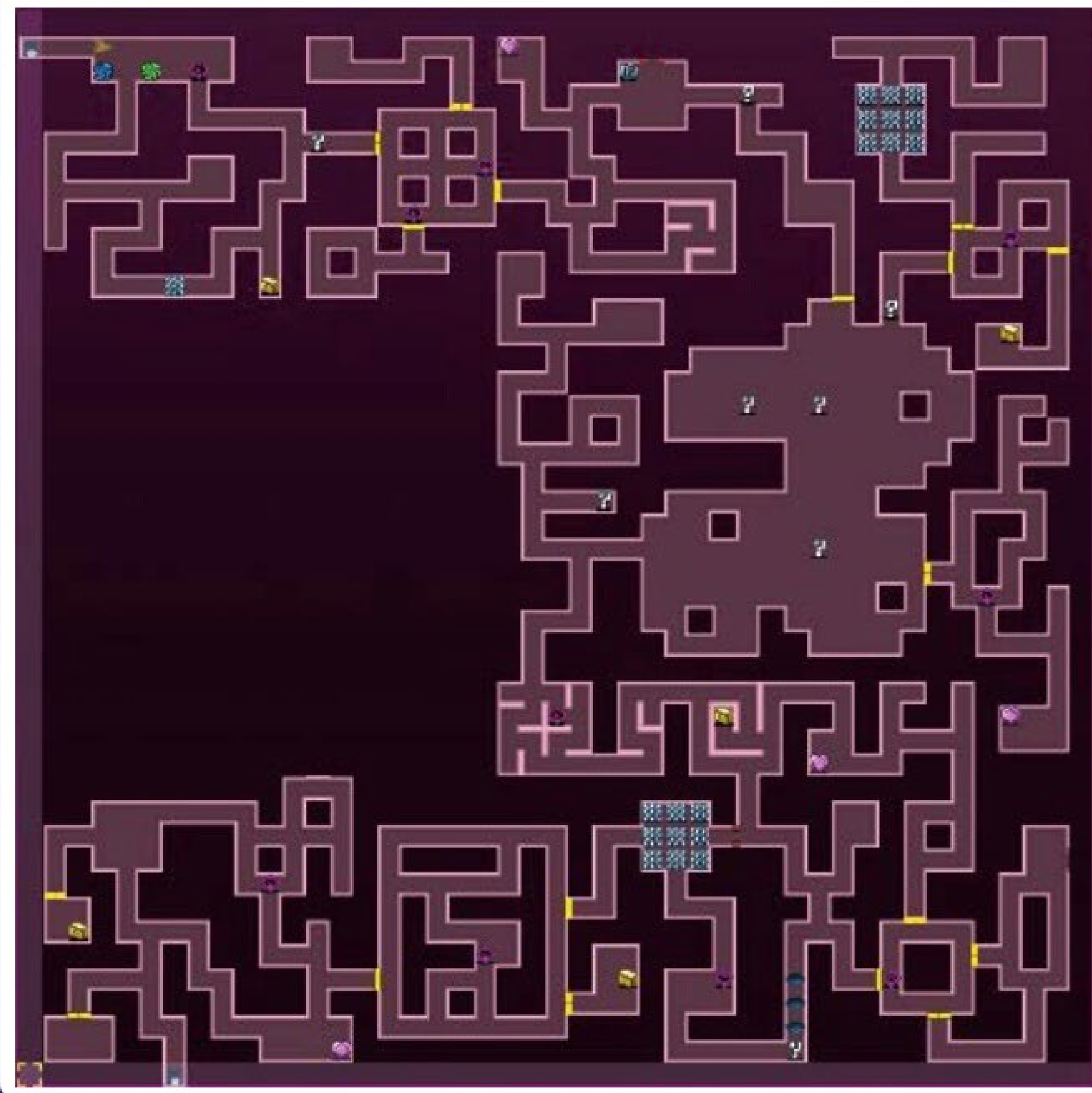
坐标	获得物品
X026・Y05	宽解型AED
X003・Y07	错びたクレイモア

●坐标（X13・Y40）挡路的树可以用白雪姫的血式能力“**ポイズンボム**”解决。

●在坐标（X28・Y42）用眠り姫的血式能力“**ロ－ズアロ－**”射击通道里的心型植物，可以解除来自地面食人植物的伤害。

●将坐标（X33・Y21）的石台移到坐标（X34・Y29），将坐标（X36・Y27）的石台移到坐标（X34・Y23），然后在坐标（X30・Y29）的位置朝烛台使用眠り姫的血式能力“**ロ－ズアロ－**”，这样可以打开（X26・Y23）的通路。

●在坐标（X33・Y06）用眠り姫的血式能力“**ロ－ズアロ－**”射击开关，打开坐标（X31・Y11）的门继续前进。



旧墓所エリア 4区

●在坐标（X07・Y39）遭遇 BOSS 战。

BOSS 战　プリンセスジ－ク

BOSS 会连续攻击和全体攻击，不过 HP 不多，让白雪姬负责回复，其他人专注攻击即可。

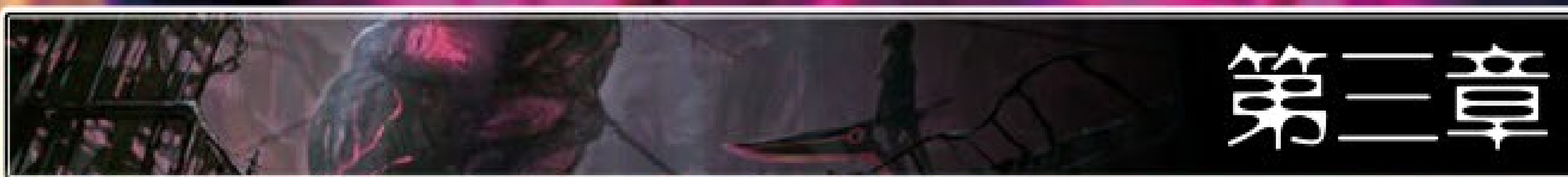
●BOSS 战后亲指姬加入，可以将其编入队伍，不过注意她没有装备和技能，记得先备上，特别是火属性技能在一会的 BOSS 能派上用场，推荐习得。然后再往前走一点到坐标（X07・Y38）就会遭遇梦魇触发讨伐战。



BOSS 战　元墓所ナイトメア

要破坏的有墓守のお仕置きハンマ－、墓守の前挂け和墓守の足防具三个部位，HP 都在五六百左右，完成后和本体战斗。

BOSS 本体弱火，但攻击力和体力都很高，要做好长期战的准备，让赤ずきん和白雪姬专门负责回复，其他血式少女主攻，SP 不足时就让主角用道具回复。



黎明基地

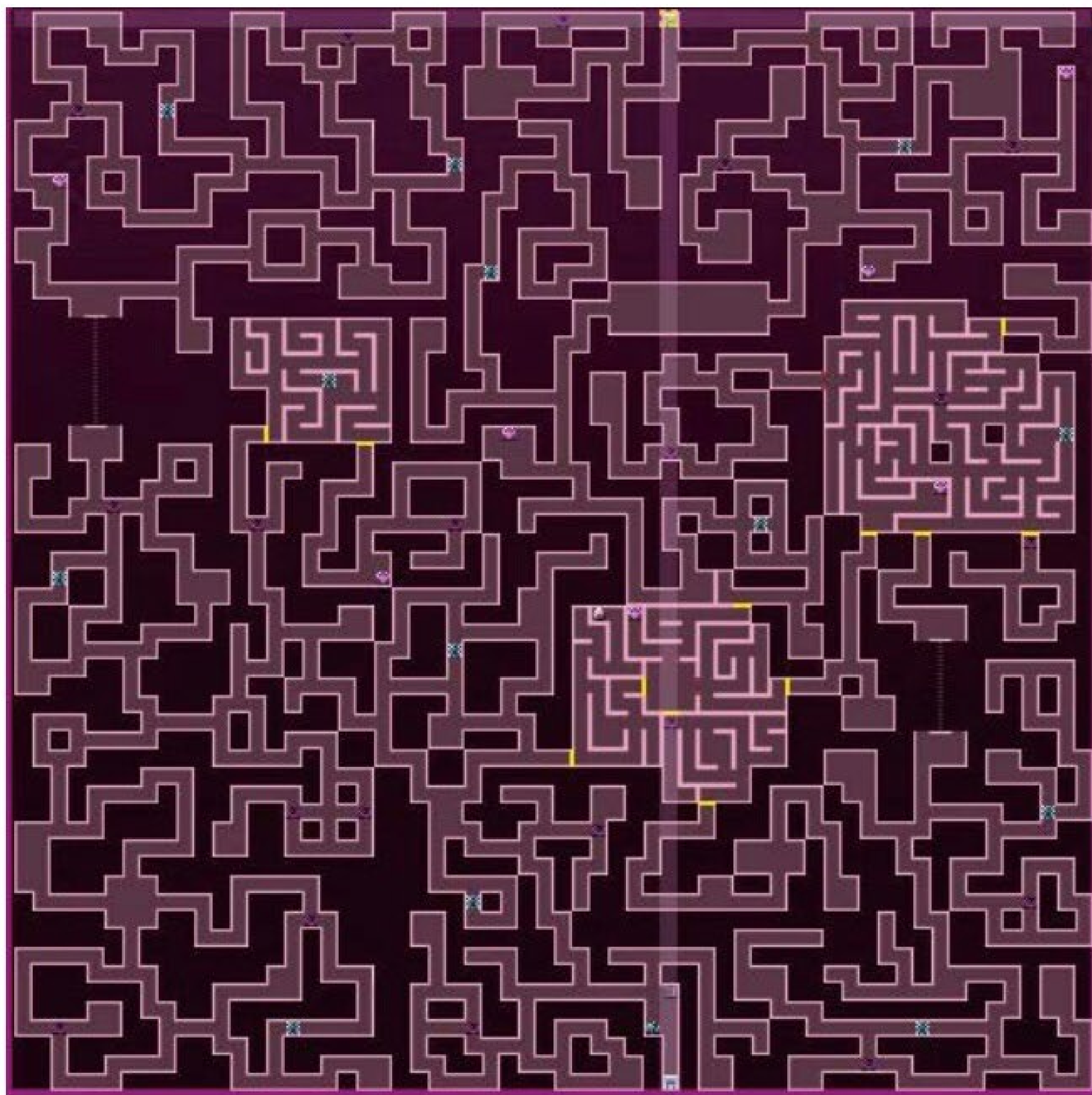
●剧情对话中需要选择先攻略“旧寺院エリア”还是“元繁华街エリア”，本文以“旧寺院エリア”→“元繁华街エリア”的顺序攻略。

●本章开始解禁污秽净化模式，净化后可提高污秽的耐性，还有提高 HP 和 SP 的上限，但如果战斗中死亡或从迷宫归还就会解除。

●连续两次前往“ジャックの部屋”触发剧情，接着的选项里建议选择“研究室”，这是达成 Good Ending 的关键之一。接着分别前往“アリスの部屋”、“赤ずきんの部屋”、“亲指姬の部屋”、“研究室（2次）”、“血式兵器制造所”、“救护室”和“屋上”触发剧情。

●从旧街道沿いエリア 1 区东南进入旧寺院エリア。

旧寺院エリア 1区



宝箱

坐标	获得物品
X23・Y09	ドライフル－ツ
X12・Y15	5000G
X34・Y16	血流促进剂
X43・Y21	大型给水パック
X47・Y12	牢狱の键06
X19・Y45	2000G
X02・Y36	クロスア－マ－
X24・Y42	泛用血清

坐标	获得物品
X55・Y22	ドライフル－ツ
X57・Y46	十德ナイフ
X53・Y30	牢狱の键05
X06・Y05	ショ－トボウ
X40・Y49	ノド药
X36・Y51	ドライフル－ツ
X50・Y51	给水パック

●坐标（X33・Y27）的开关可打开坐标（X37・Y24）的门。

●在坐标（X33・Y44）触发剧情，前方的火焰区域无法通行，这里先返回黎明基地，去“**かぐや姬の部屋**”触发剧情，接着再回迷宫。另外“血式兵器制造所”、“救护室”、“物资贩卖所”、“**タイヨウ**本部（2次）”还有边角剧情，可以一并触发掉。

●在坐标（X23・Y30）获得**佛の御石の钵**。

●坐标（X38・Y23）的门可用**牢狱の键 06** 打开，**牢狱の键** 06 的宝箱位于坐标（X47・Y12）。

●在坐标（X58・Y06）获得**火鼠の皮衣**。

●在坐标（X45・Y01）获得**蓬莱の玉の枝**。

●坐标（X46・Y40）的门可用**牢狱の键** 05 打开，**牢狱の键** 05 的宝箱位于坐标（X53・Y30）。

●在坐标（X33・Y39）获得**龙の颈の玉**。

●获得以上 4 个道具后回据点的“**かぐや姬の部屋**”，接着从解放地区出来触发剧情后再回迷宫，在坐标（X37・Y04）完成剧情战后**かぐや**姬加入（注意她此时无装备且未修得技能）。

●**かぐや**姬的血式能力“**タケプロテクタ－**”为 10 秒内不受迷宫机关的伤害，用这个就可以通过之前坐标（X33・Y44）的火焰区域。另外现在的队伍为 6 人，可以用编成里的**コンビネ－ション**选项将没上场的角色设成连携单位。

旧寺院エリア 2区



宝箱

坐标	获得物品
X010・Y02	ハーフヘルメット
X032・Y12	中型医疗キット
X019・Y14	军用ダガー
X002・Y21	地盘振动机
X007・Y12	牢狱の鍵07
X045・Y31	盐ビスティック
X034・Y41	宽解型AED

坐标	获得物品
X048・Y16	ノド药
X040・Y13	攻击型ヘアバンド
X048・Y31	给水パック
X057・Y40	ビタミン剂
X059・Y48	顽固者のバングル
X058・Y60	泛用血清
X040・Y51	泛用ベスト

●在坐标（X16・Y17）触发剧情遭遇梦魇，现阶段只能逃跑。

●将坐标（X12・Y29）的石台移动到坐标（X13・Y21），将坐标（X19・Y23）的石台移动到坐标（X13・Y26），然后在坐标（X17・Y26）朝烛台使用眠り姬的血式能力“ローズアロー”，这样可打开坐标（X08・Y21）的通道。接下来石台的坐标都是用的原始位置表示，找不到对应的石台时可调查石台让其复位。

●将坐标（X12・Y29）的石台移动到坐标（X16・Y21），将坐标（X19・Y23）的石台移动到坐标（X11・Y21），然后在坐标（X17・Y26）朝烛台使用眠り姬的血式能力“ローズアロー”，这样可打开坐标（X11・Y17）的通道，在里面的宝箱获得牢狱の鍵07。用牢狱の鍵07可打开坐标（X34・Y27）的门。

●坐标（X32・Y29）的开关可打开坐标（X37・Y33）的门，里面坐标（X53・Y02）的位置有边角剧情。

●将坐标（X53・Y44）的石台移动到坐标（X53・Y49），将坐标（X54・Y48）的石台移动到坐标（X48・Y45），将坐标（X46・Y48）的石台移动到坐标（X53・Y45），将坐标（X51・Y40）的石台移动到坐标（X52・Y49），然后在坐标（X48・Y40）朝烛台使用眠り姬的血式能力“ローズアロー”，这样可打开坐标（X52・Y51）的通道，里面有宝箱。

●将坐标（X46・Y48）的石台移动到坐标（X44・Y43），将坐标（X43・Y41）的石台移动到坐标（X44・Y45），将坐标（X53・Y44）的石台移动到坐标（X48・Y43），然后在坐标（X48・Y40）朝烛台使用眠り姬的血式能力“ローズアロー”，这样可打开坐标（X42・Y48）的通道。坐标（X36・Y53）有边角剧情。从坐标（X44・Y60）到下一层。

旧寺院エリア 3区



宝箱

坐标	获得物品
X11・Y34	コールドスプレー
X42・Y32	ハーブティー
X30・Y16	カロリークッキー

坐标	获得物品
X26・Y05	宽解型AED
X03・Y07	锖びたクレイモア

●在坐标（X49・Y13）触发边角剧情。

●在坐标（X12・Y33）遭遇巨大梦魇触发讨伐战。

BOSS战 巨大ナイトメア

这个梦魇的攻略法和之前的有点不一样，需要借助塔里的设施对付。第一层用眠り姬的血式能力“ローズアロー”射击三个灯后，再拉下把手就可对BOSS造成伤害，接着上楼。第二层用白雪姬的血式能力“ポイズンボム”启动大炮，把BOSS轰晕后再走出阳台和其近身战斗，造成一定伤害后就可上楼。第三层和第二层一样先用大炮后再近身战斗。第四层和第一层一样要先用“ローズアロー”射击三个灯再拉下把手，不过灯的位置比较分散，需要找一下，完成后回到第二层的阳台和BOSS近身战斗，这时BOSS的HP已经所剩无几，用强力招式很快就能将其击倒。

第四章

黎明基地

●シンデレラ加入队伍，她的血式能力“12ダッシュ”可在12秒内提升移动速度，可用来对应一些需要赶时间的机关。

●分别前往“研究室”、“通路”、“物资贩卖所（2次）”、“タイヨウ本部”、“出口（2次）”、“ロビー”触发剧情。然后从元墓所エリア2区的西北的入口前往元繁华街エリア。

元繁华街エリア 1区

宝箱

坐标	获得物品
X39・Y17	宽解型AED
X19・Y24	クロスアーマー

坐标	获得物品
X15・Y39	ショートボウ

●坐标（X11・Y09）的门需要用坐标（X27・Y09）的把手打开，不过一定时间就会关闭，需要用シンデレラ的血式能力加快速度才赶得上。

●在坐标（X12・Y16）触发剧情遭遇梦魇，这里先行逃走。剧情后从坐标（X01・Y15）进入2区。

元繁华街エリア 2区



宝箱

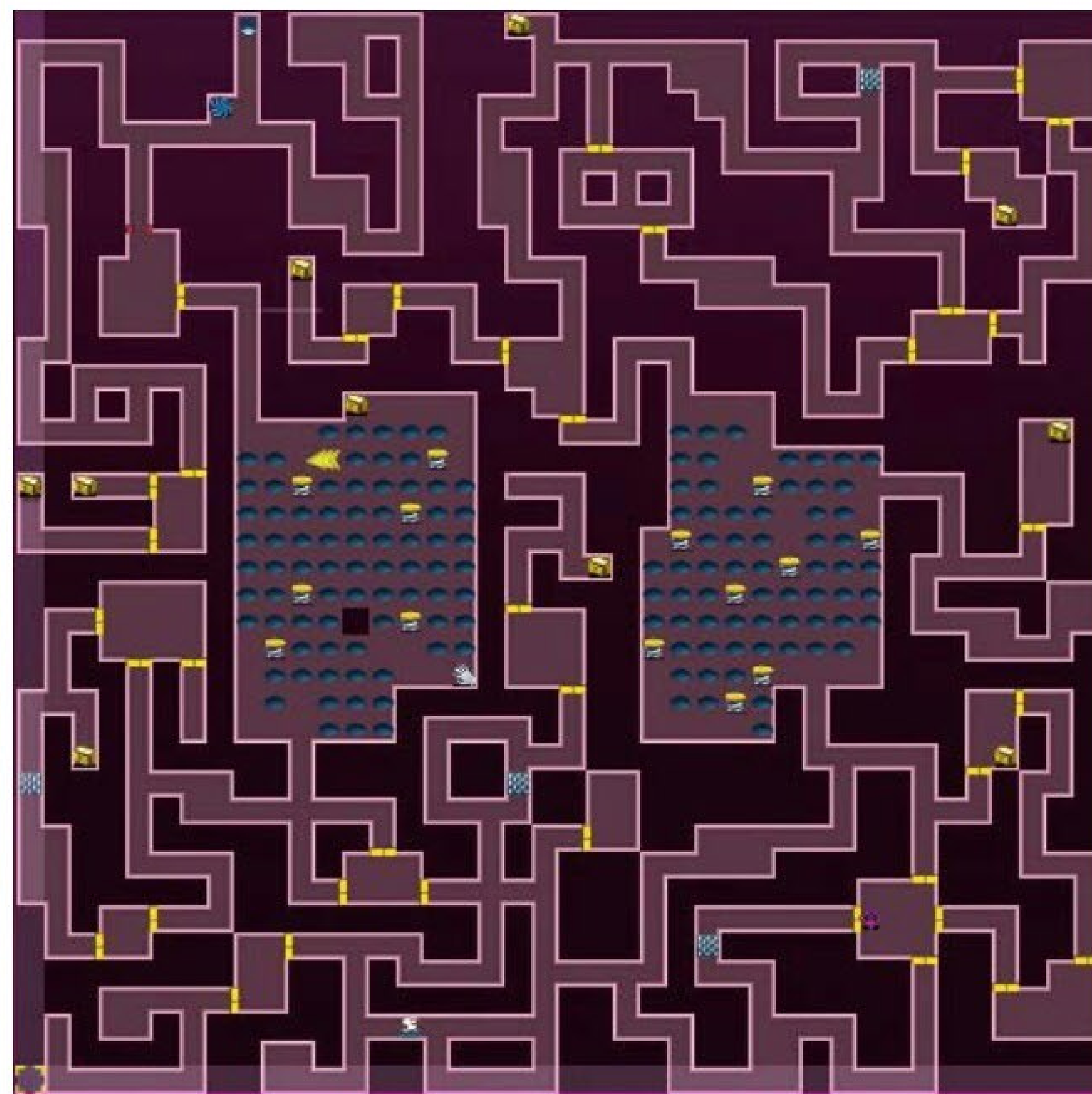
坐标	获得物品
X36・Y22	牢狱の键10
X39・Y11	牢狱の键11
X18・Y34	泛用ベスト

坐标	获得物品
X11・Y08	ハーフヘルメット
X23・Y03	宽解型AED
X05・Y19	攻击型ヘアバンド
X26・Y31	ノイジーマスク

●坐标（X27・Y28）的门要用牢狱の键10（X36・Y22）打开，在坐标（X27・Y40）可通往4区，不过和主线无关。

●坐标（X11・Y22）的门要用牢狱の键11（X39・Y11）打开。在坐标（X19・Y05）触发剧情遭遇梦魇，同样只能逃走。接着原路返回，从坐标（X09・Y01）来到3区。

元繁华街エリア 3区



宝箱

坐标	获得物品
X03・Y23	牢狱の键12
X01・Y23	地盘振动机
X13・Y26	地盘振动机
X03・Y13	ロングソード
X37・Y13	暴风机
X11・Y31	刃毁れした太刀

坐标	获得物品
X19・Y40	バグナウ
X37・Y33	パワーリスト
X39・Y25	见习い血式队员帽
X22・Y20	牢狱の键13
X22・Y20	元繁华街エリア1区の键

●坐标（X05・Y33）的门需要用牢狱の键12（X03・Y23）打开，来到坐标（X05・Y30）有边角剧情。

●从坐标（X22・Y20）坐标的宝箱入手“元繁华街エリア1区の键”后，就可以打开1区坐标（X19・Y33）的门，从而来到5区。

元繁华街エリア 4区



宝箱

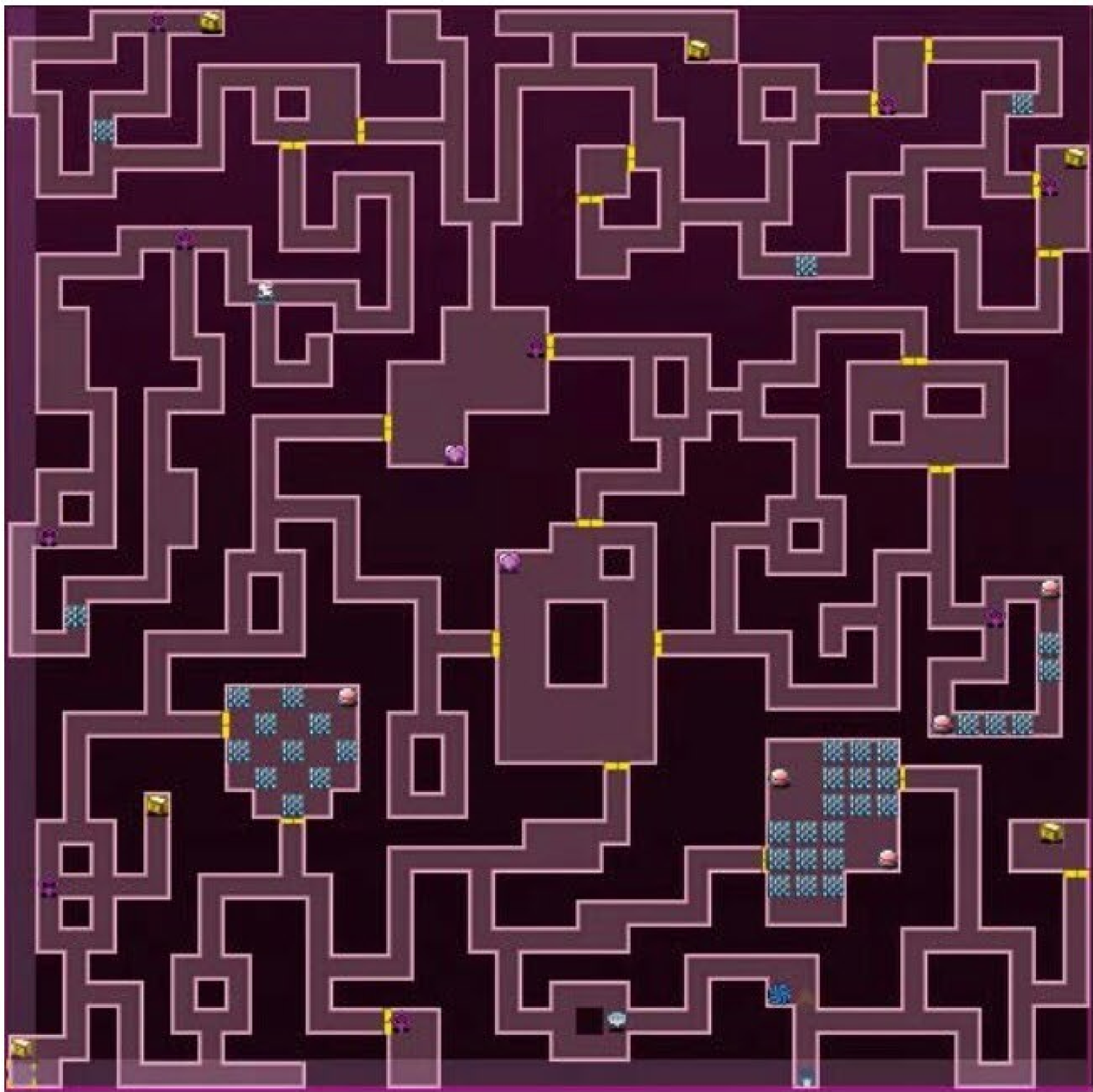
坐标	获得物品
X02・Y02	大槌
X01・Y15	血流促进剂
X03・Y28	洗眼药
X06・Y38	压力モ一タ一

坐标	获得物品
X26・Y12	火炎放射器
X23・Y30	パワ一リスト
X14・Y27	战斗
X11・Y23	折れたグレ一トソ一ド

●坐标（X30・Y36）附近有裂缝的地板需要用シンデレラ的血式能力加快速度才能通过。

●坐标（X06・Y38）的宝箱处可入手压力モ－タ－，然后回据点的武器制造所可强化主角的武器性能，追加 SP 回复功能。注意主角武器升到最高级才能达成 Good ending。

元繁华街エリア 5区



宝箱

坐标	获得物品
X39・Y10	ノイジ一マイク
X06・Y11	圣魔のナイフ
X01・Y05	バグナウ

坐标	获得物品
X40・Y53	咒いのリング
X23・Y39	パワ一リボン
X08・Y40	ドライフル一ツ

●在坐标（X23・Y03）遭遇 BOSS 战。

BOSS 战　ドリゼスタ－シャ

BOSS 的攻击带混乱效果，得准备对应的道具解除。攻击方面以克制其的雷属性技能为主即可。

●在坐标（X23・Y03）遭遇梦魇触发讨伐战。

BOSS 战　元繁华街ナイトメア

要破坏的部位有 3 个，其中舞踏会へのお供たち弱雷属性，舞踏会へのお化妆弱火属性，ピロ－ドの靴弱风属性，全部破坏后和本体交战。

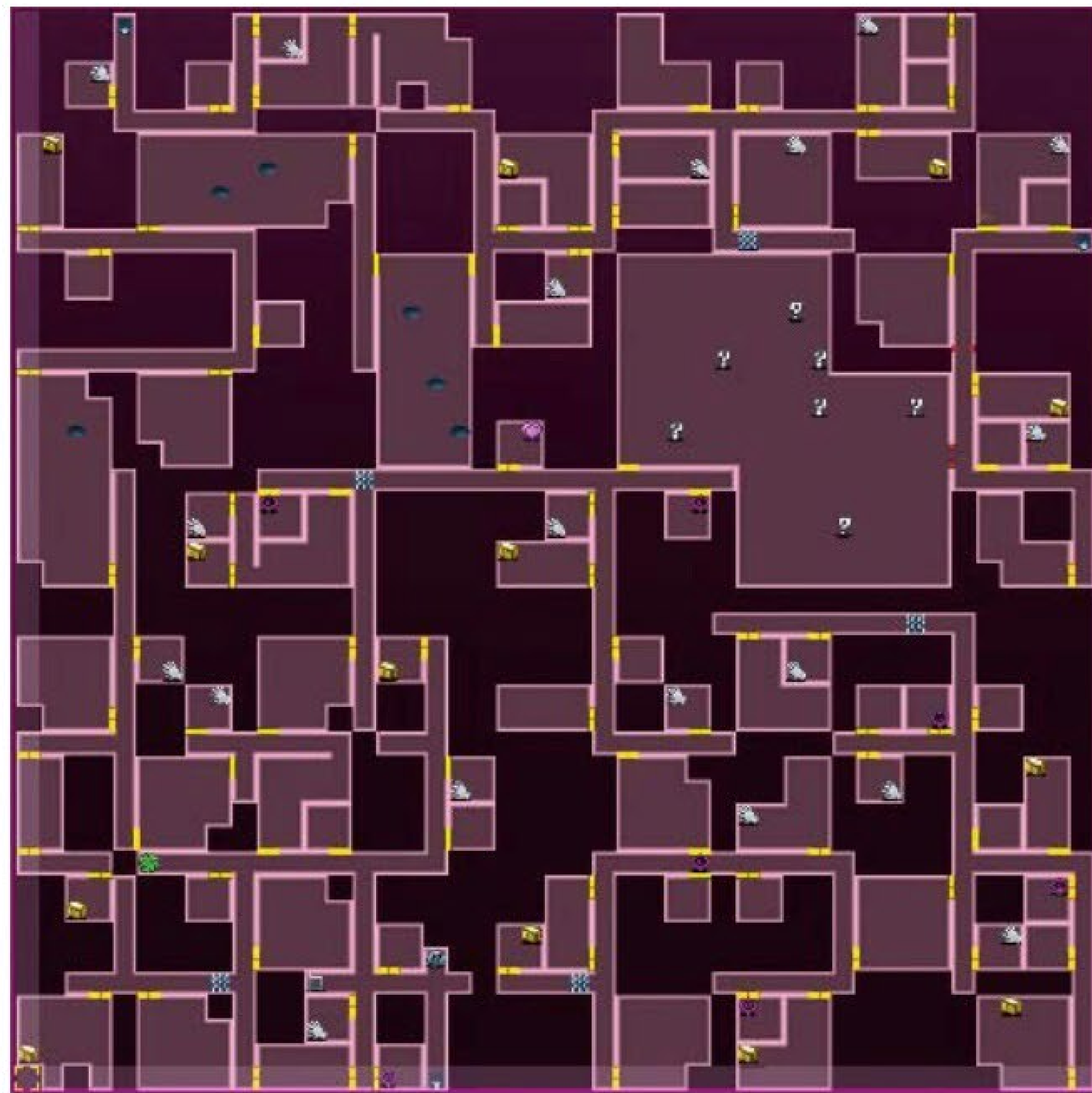
BOSS 的全体攻击非常厉害，如果被连续攻击有可能会团灭，因此一定要让有全体回复技能的角色上场，以防万一最好是能准备两名，如果没有就让主角用道具回复。攻击方面推荐强力的单体攻击，或是克制其的风属性技能。

第五章

黎明基地

●依次前往“赤ずきんの部屋”、“シンデレラの部屋”、“血式兵器制造所”、“救护室（2次）”、“ロビ－”、“物资贩卖所”触发剧情。然后从旧寺院エリア 3 区西面的入口前往旧学生街エリア。

旧学生街エリア 1区



宝箱

坐标	获得物品
X01・Y02	战斗
X16・Y18	闪光スモ一ク弹
X21・Y39	战斗
X39・Y39	厄寄せの香水
X02・Y40	大太刀
X03・Y08	厄除けの香水
X08・Y23	刚力のカチュ一シャ

坐标	获得物品
X21・Y23	イカサマ花札
X42・Y04	果子パン
X43・Y14	ブラックコ一ヒ一
X44・Y29	本格注射器
X22・Y07	エルボ一ブレ一ド
X31・Y02	トパ一ズイヤリング

●坐标（X14・Y14）有裂缝的墙壁可用白雪姬的血式能力炸开，在坐标（X10・Y15）触发剧情。

●地图右上的区域有推石台谜题，需要利用石台把其他熄灭的蜡烛点着，注意这里石台的坐标全部都是用原始位置表示。打开门后里面还有一扇锁着的门，需要先去 3 区取得钥匙。

1. 将坐标（X28・Y34）的石台移动到坐标（X30・Y33），在坐标（X30・Y30）对着烛台使用眠り姬的血式能力。

2. 将坐标（X28・Y34）的石台移动到坐标（X33・Y29），将坐标（X34・Y27）的石台移动到坐标（X33・Y31），在坐标（X29・Y31）对着烛台使用眠り姬的血式能力。

3. 将坐标（X34・Y27）的石台移动到坐标（X28・Y31），在坐标（X31・Y31）对着烛台使用眠り姬的血式能力。

4. 将坐标（X28・Y34）的石台移动到坐标（X30・Y29），将坐标（X34・Y27）的石台移动到坐标（X35・Y29），在坐标（X30・Y32）对着烛台使用眠り姬的血式能力。

●坐标（X03・Y23）、坐标（X07・Y39）和坐标（X19・Y35）附近有裂痕的地面需要用シンデレラ的血式能力加快速度才能通过，不过注意中间混有真的落穴。接着在坐标（X15・Y45）有裂缝的墙壁用白雪姬的血式能力炸开。一直走到坐标（X05・Y45）进入 3 区。

BOSS 战 ヘンゼルナイト メア

每个部位的 HP 不多，用全体技能很快就能打出本体。

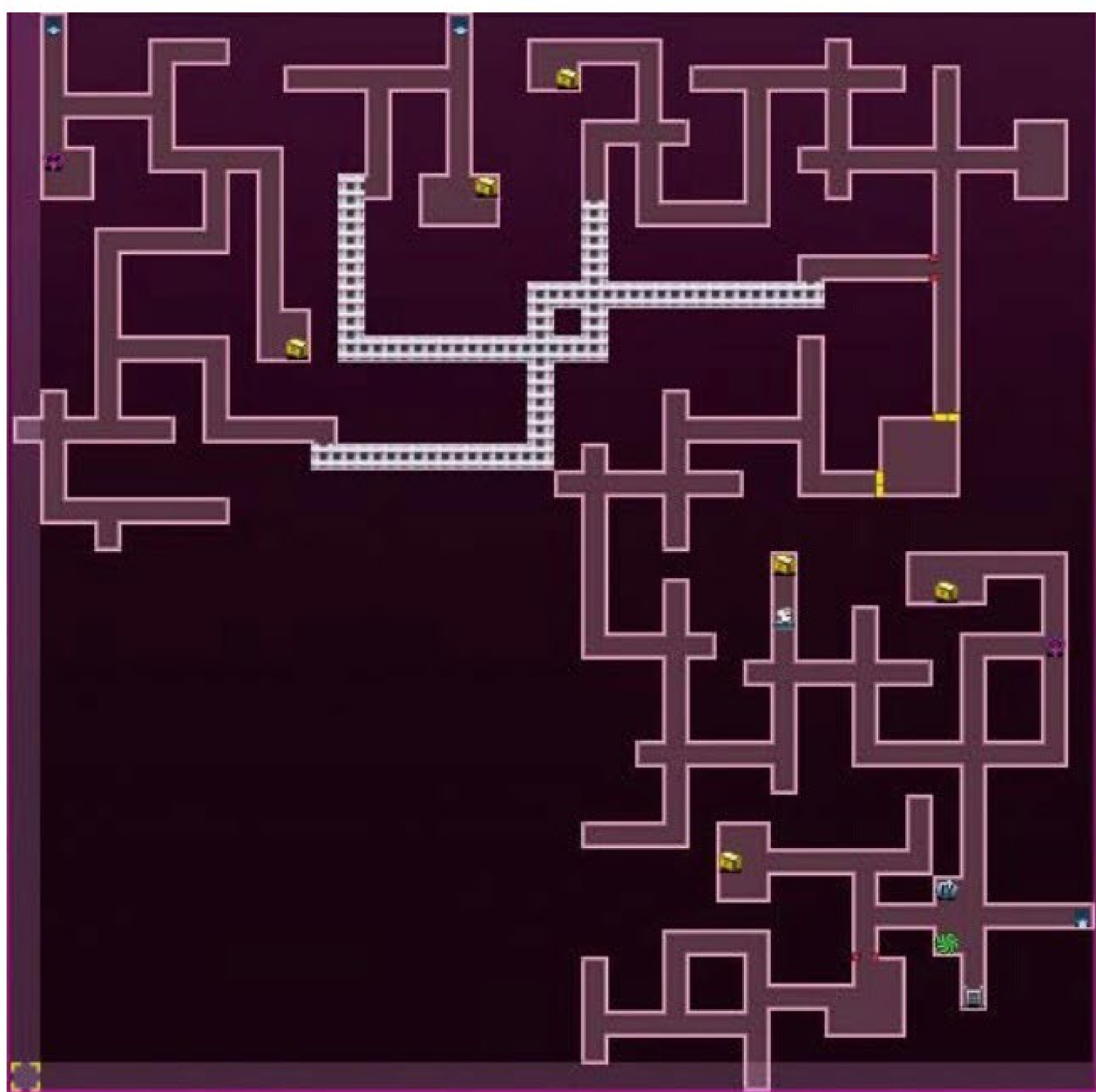
本体的单体攻击力很高，并且还会使用提升攻击力的 BUFF，防低的角色有可能被秒杀。推荐让アリス转职为パラディン，用ブロウデクライン加了防后再用かばう吸引火力，其他单位就用高输出或克制其的火属性技能猛攻。

第六章

黎明基地

●前往“グレ－テルの部屋”触发剧情，然后从元繁华街エリア 2 区左下角的入口来到旧河川・沼エリア。

旧河川・沼エリア 1区



宝箱

坐标	获得物品
X27・Y09	剥离子
X35・Y19	牢狱の鍵18
X29・Y20	野菜サンド
X40・Y31	スピリットメイル
X21・Y38	フィールドベスト
X18・Y34	牢狱の鍵17
X11・Y28	素枪

●坐标（X32・Y06）的门需要用牢狱の鍵 18（X35・Y19）打开。

●坐标（X22・Y17）和坐标（X25・Y25）前面是有裂缝的地板，需要用**シンデレラ**的血式能力通过。

●坐标（X35・Y31）的门需要用牢狱の鍵 17（X18・Y34）打开，不过暂时不用去，先走另一边从坐标（X02・Y40）去 2 区。



旧河川・沼エリア 2区



宝箱

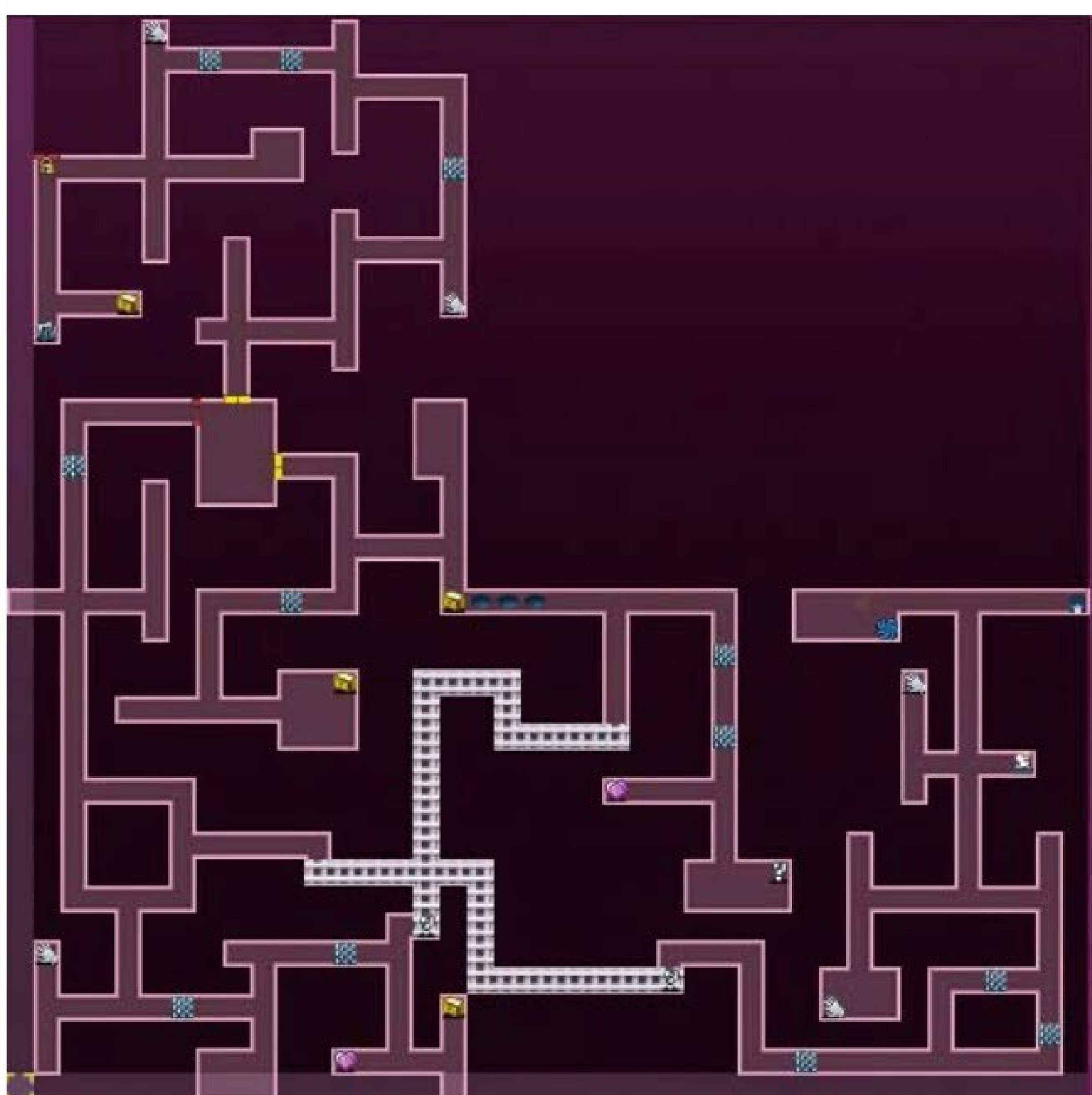
坐标	获得物品
X12・Y11	エメラルド リング
X19・Y04	宽解型AED
X08・Y07	猫耳カチュ－シャ
X12・Y15	野菜サンド
X17・Y39	ブラックコ－ヒ－
X01・Y39	ロングボウ

●到达坐标（X17・Y06）触发剧情，ラプンツエル加入队伍，她的血式能力“ヘア－”为向前方 4 格伸出头发，可用来抓住够不着的物品以及打开够不着的宝箱。

●在坐标（X14・Y13）用眠り姬的血式能力射击开关后原路返回 1 区，再走 1 区坐标（X35・Y31）的门后的路，从 1 区坐标（X02・Y40）处进入 2 区另一边。

●从坐标（X01・Y19）进入 3 区。

旧河川・沼エリア 3区



宝箱

坐标	获得物品
X31・Y13	フィ－ルベスト
X17・Y04	ペインスカルペル
X17・Y19	牢狱の鍵20
X05・Y30	3800G
X05・Y30	战斗
X22・Y38	600G
X39・Y39	高级レ－ション
X40・Y27	ブラックコ－ヒ－

●在坐标（X29・Y09）入手“**大きなハ－トの石版**”。

●在坐标（X21・Y17）使用**ラプンツエル**的血式能力可入手牢狱**の**鍵 20，从而打开坐标（X07・Y26）的门，不过暂时和主线无关。

●回到 2 区，在 2 区坐标（X11・Y24）处使用亲指姬的血式能力将之前获得的“**大きなハ－トの石版**”变小，就能打开门继续前进，从而进入 4 区。

旧河川・沼エリア 4区



宝箱

坐标	获得物品
X28・Y39	牢狱の键22
X24・Y22	改良地盘振动机
X39・Y37	ノ-マルヘルム
X02・Y20	完治型AED
X08・Y01	ビ-ズの腕环
X22・Y03	改良放电ロッド
X19・Y27	スタブベスト

●坐标（X15・Y28）的门可用牢狱の键22打开（X28・Y39），不过和主线无关，只有道具和宝箱，不想浪费时间可不去。

●在坐标（X22・Y32）用眠り姬的血式能力射击对面的开关，可打开坐标（X29・Y34）的门，不过有时间限制，需用シンデレラ的血式能力赶路。

●坐标（X25・Y28）、坐标（X25・Y27）和坐标（X27・Y25）是有裂缝的地板，需用シンデレラ的血式能力通过。一直来到坐标（X32・Y40）进入5区，注意进入后马上就是BOSS战，最好先存个档。

旧河川・沼エリア 5区

宝箱

坐标	获得物品
X35・Y25	战斗
X36・Y31	战斗
X29・Y11	风の发留め

●坐标（X32・Y03）触发BOSS战。

BOSS战 オックス・グリ-ド

这个BOSS会2回行动，偶尔还会用全体攻击，要保证在它行动前将HP回满，不过即使是这样一些防低的角色受到连续攻击时也很大几率会被满血秒掉。最好的打法就是BOSS战前将槽蓄满，进入模式后发动灭绝模式用大威力招式尽快将BOSS解决。



●坐标（X32・Y03）遭遇梦魇触发讨伐战。

BOSS战 旧河川・沼ナイト メア

要破坏的部位有3个，同样是用全体攻击很快就能搞定。

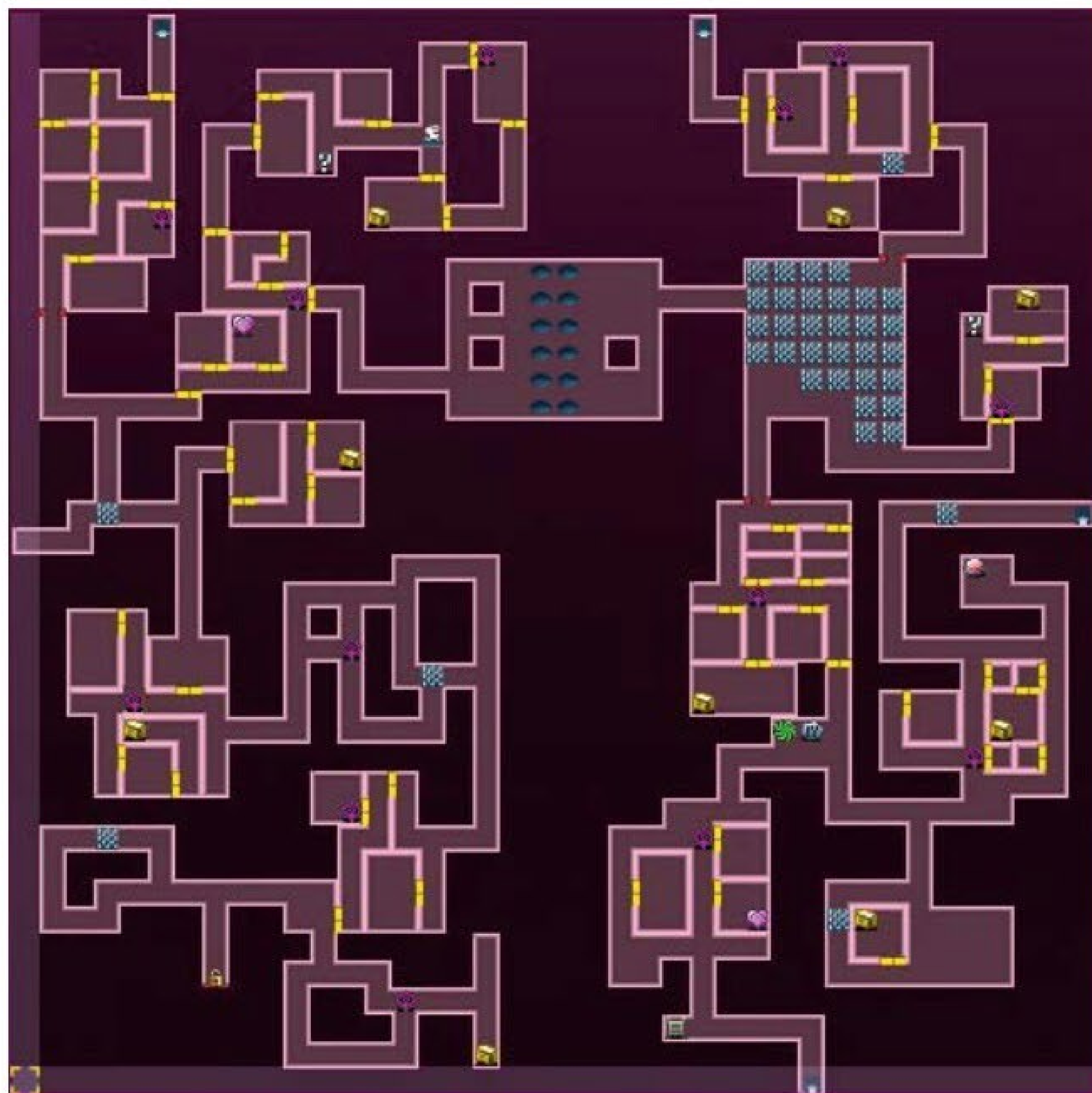
BOSS只有单体攻击，防御面的压力不是很大，基本有一个回复单位就能应付。攻击方面要注意这个BOSS会使用提升物理防御和回避的BUFF，最好用魔法攻击主攻，特别是克制其的水属性魔法，BOSS的回避BUFF则用白雪姬的技能ホロウビジョン来应对，这样基本就万无一失了。

第七章

黎明基地

●前往“ラプンツエルの部屋”和“タイヨウ本部”触发剧情，接着从旧河川・沼エリア3区西北面的入口前往元驿构内エリア。

元驿构内エリア 1区



宝箱

坐标	获得物品
X26・Y15	15000G
X32・Y07	ハイ&ロ-
X37・Y14	牢狱の键23
X38・Y30	高性能医疗キット
X13・Y24	战斗
X11・Y09	牢狱の键24

坐标	获得物品
X05・Y14	职人の金槌
X31・Y33	フルボディハ-ネス
X14・Y33	精巧な压力モ-タ-
X04・Y29	血式队员帽子
X18・Y02	中级魔术书

●坐标（X35・Y05）附近被强风阻挡的地方可用**シンデレラ**的血式能力通过，或者在坐标（X36・Y20）用开关关闭风扇。

●坐标（X28・Y22）门可用牢狱の键23（X37・Y14）打开。

●坐标（X36・Y29）的电线可用赤**ずきん**的血式能力切断，从而打开坐标（X33・Y31）的门，中途要有电流的地板要用**かぐや姬**的血式能力通过，不过从右上进入2区是死路。

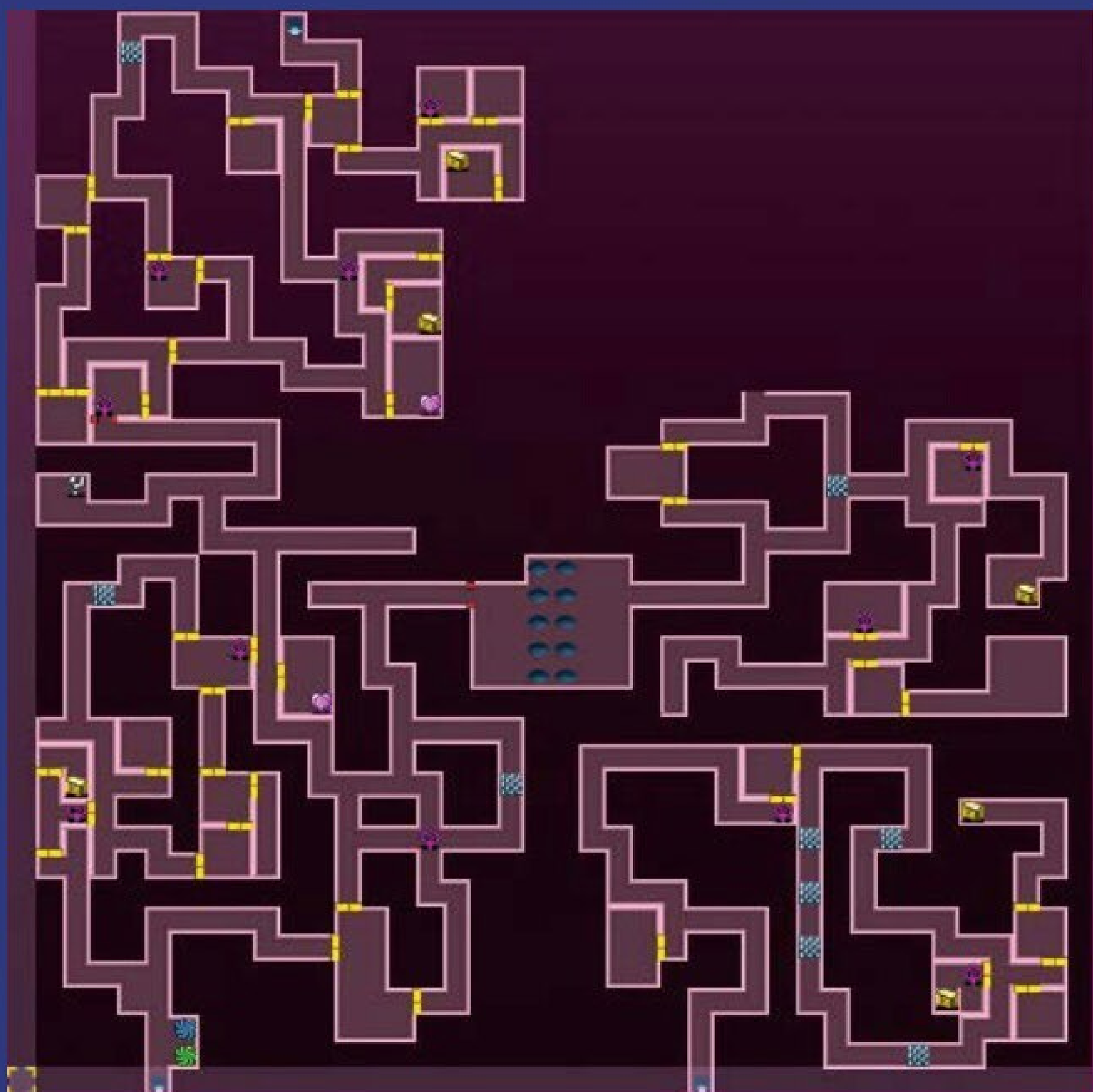
●坐标（X22・Y30）附近的断开的地方要使用**グレ－テル**的血式能力通过。

●在坐标（X14・Y33）的宝

箱可入手"精巧な压力モ－タ－"后，回据点的武器制造所可强化主角的武器。

●坐标（X12・Y35）的电线同样是用赤ずきん的血式能力切断，这样可以通过坐标（X02・Y29）附近有电的路段，从坐标(X06・Y40）进入2区。

元驿构内エリア 2区



宝箱

坐标	获得物品
X35・Y04	アロイブレスト
X36・Y11	ハイ&ロ－
X03・Y12	グレ－トソ－ド
X38・Y19	牢狱の鍵25
X17・Y35	战斗
X16・Y29	ブラインドブレスレット
X40・Y37	オ－クスタッフ

●坐标（X03・Y23）的电线用赤ずきん的血式能力切断，这样可通过坐标（X17・Y19）附近有电的路段，再往前断开的地方要用グレ－テル的血式能力通过。

●坐标（X04・Y25）的门需要用牢狱の鍵25(X38・Y19)打开，一直来到坐标（X11・Y40）进入3区。

元驿构内エリア 3区

宝箱

坐标	获得物品
X08・Y03	守りの兜
X30・Y08	牢狱の鍵26
X32・Y05	荣养补给ゼリ－
X23・Y19	バンディッド メイル
X37・Y13	ヒ－トランセット
X06・Y36	高级给水パック
X06・Y20	マバン

●坐标（X02・Y23）的电线用赤**ずきん**的血式能力切断，这样可通过坐标（X09・Y20）附近有电的路段。

●坐标（X19・Y10）断开的路段**グレ－テル**的血式能力通过，来到坐标（X30・Y05）用白雪姬的血式能力炸开有裂缝的墙壁，从里面的宝箱入手牢狱の鍵26，可打开坐标（X08・Y10）的门。接着从坐标（X01・Y15）前往4区。



元驿构内エリア 4区



宝箱

坐标	获得物品
X31・Y07	カットラス
X12・Y38	完治型AED

●在坐标（X33・Y19）触发BOSS战。

BOSS战 アクトアラウンド

BOSS的攻击带睡眠和技能封印效果，要准备好相应的回复道具应对。另外BOSS还会使用防御使物理伤害减少，所以最好以魔法主攻，特别是克它的火属性魔法。

●在坐标（X36・Y11）遭遇梦魇触发讨伐战。

BOSS战 元驿构内ナイトメア

前半只需使用全体攻击很快就能将BOSS的3个部位破坏。

本体的攻击力不低，而且会全体攻击和2回行动，回复一定要跟上，否则有可能被连续的全体攻击导致团灭。攻击方面用高火力的物理技能或克它的风属性魔法即可，有条件的话再给攻击手加上提升速度和攻击力的BUFF。

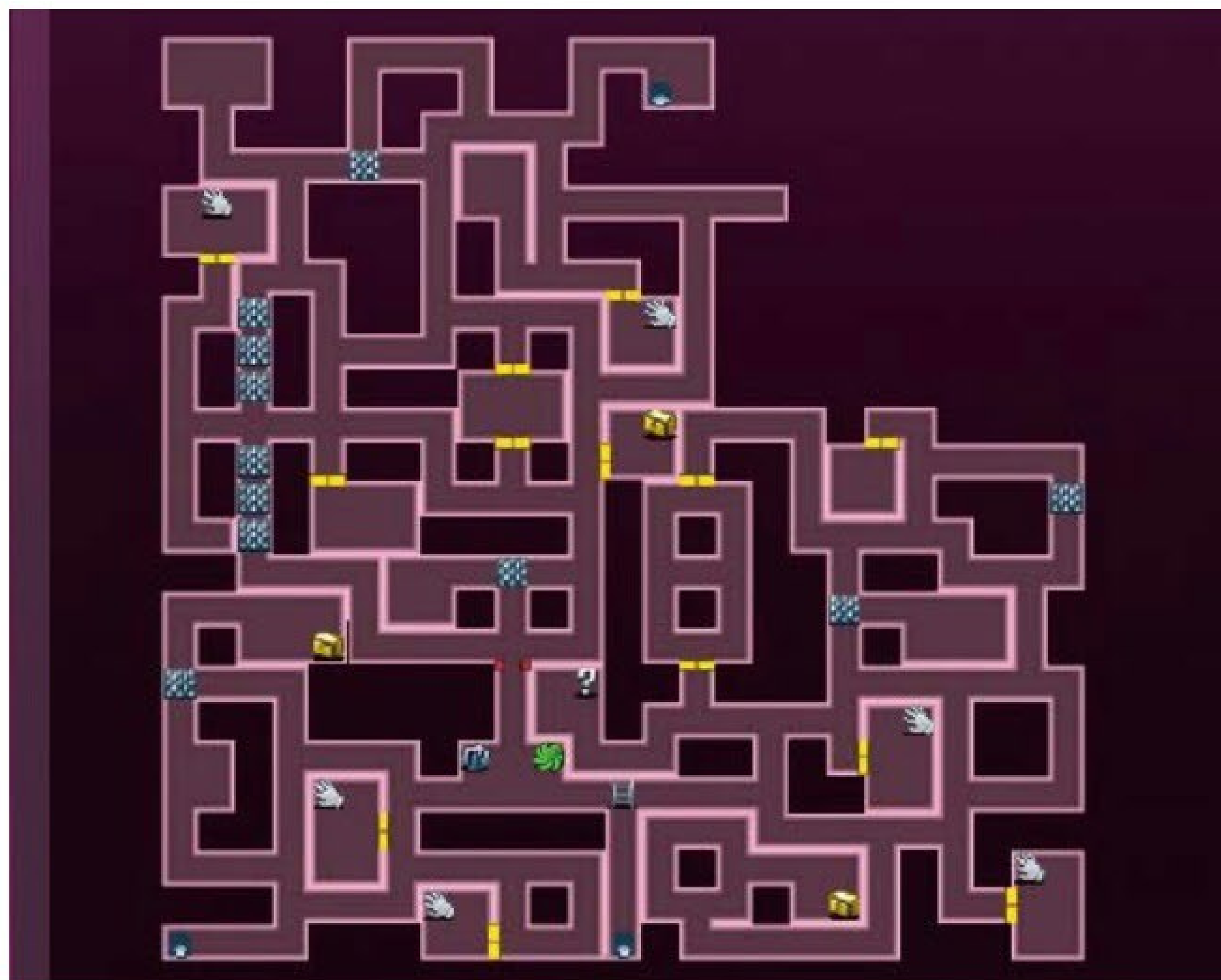
第八章

黎明基地

●如果已经完成了主角武器的3次强化，可以先去元街道沿いエリア，到达2区右下被悬崖阻断的区域后，背对悬崖使用主角武器的血式能力“メアリガンリバ－サ－”就能飞过悬崖，接着在坐标（X28・Y04）触发剧情，继续往前走进入地下洞窟ダンジョン。在地下洞窟ダンジョン会遇到最后一位血式少女ハ－メルン，将其打败就会加入，由于她能力并不强，打法就不赘述了。

●前往元街道沿いエリア1区，用白雪姬的血式能力炸开坐标（X20・Y16）和坐标（X20・Y17）有裂缝的墙，一直往北来到监狱塔・下层。

监狱塔・下层 1阶



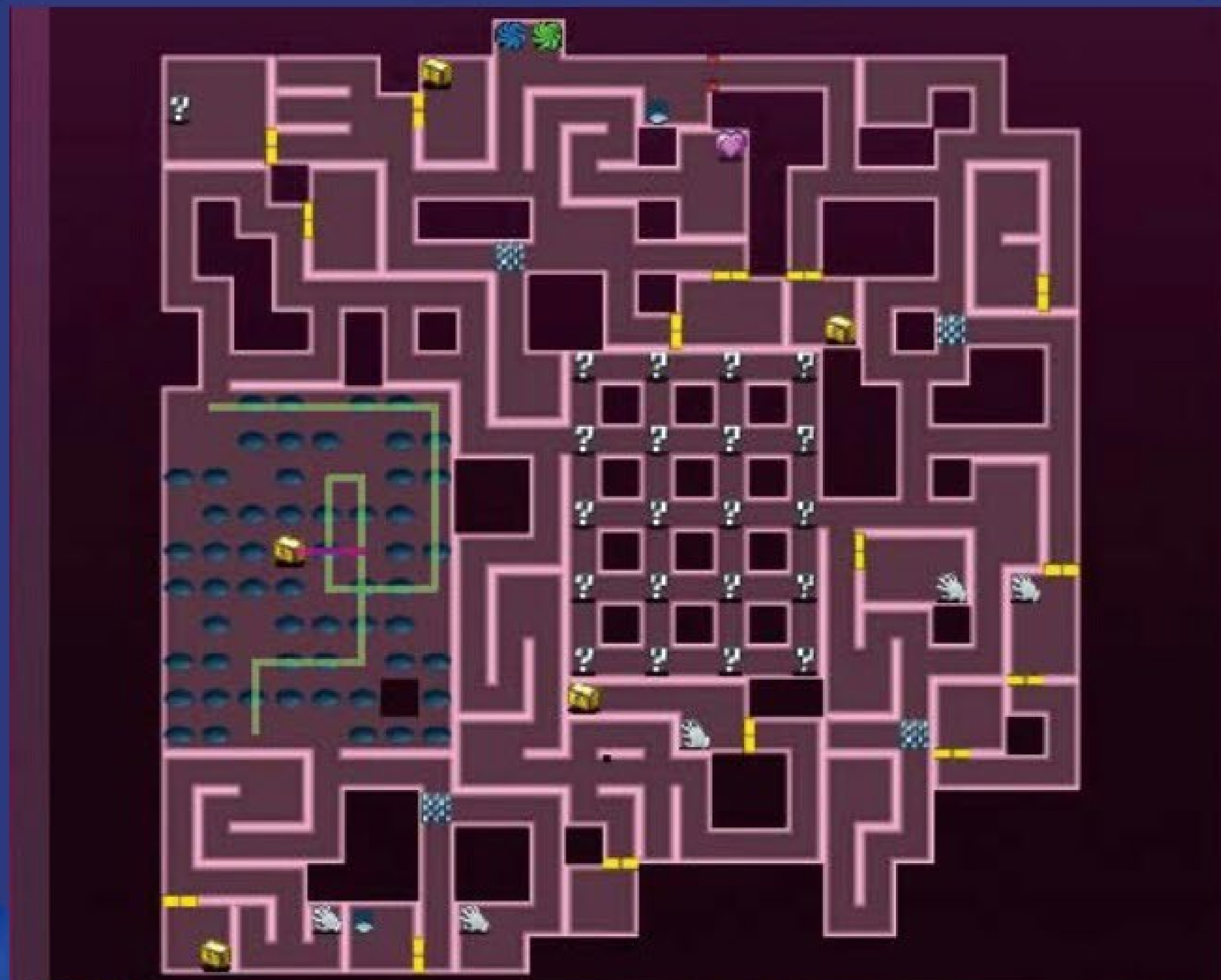
宝箱

坐标	获得物品
X23・Y06	リングア－マ－
X09・Y13	切り裂く注射器
X18・Y19	战斗

●坐标（X16・Y12）的电线可用赤ずきん的血式能力切断，这样可通过坐标（X14・Y12）附近有电的路段。

●从坐标（X18・Y28）进入2阶。

监狱塔・下层 2阶



宝箱

坐标	获得物品
X12・Y29	野菜ジュ－ス
X23・Y22	战斗

坐标	获得物品
X06・Y05	上级魔术书
X08・Y16	野菜ジュ－ス

●坐标（X05・Y28）的电线可用赤ずきん的血式能力切断，这样可通过坐标（X19・Y29）附近有电的路段。

●坐标（X23・Y17）左边的路需要根据地上眼睛的朝向来走，否则会被打回头。

●地图左边的大区域需要用グレ－テル的血式能力通过，走法可参考地图，中途坐标（X08・Y16）的宝箱需要用ラプンツエル的血式能力取得。

●从坐标（X10・Y06）进入3阶。

监狱塔・下层 3阶



宝箱

坐标	获得物品
X25・Y24	万能药

●坐标（X22・Y06）的电线可用赤ずきん的血式能力切断，这样可通过坐标（X23・Y17）附近有电的路段。

●地图中间的大区域开始可以踩起跳点前进，最后没起跳点的地方要用到グレ－テル的血式能力。

●从坐标（X10・Y23）进入4阶。

监狱塔・下层 4阶



宝箱

坐标	获得物品
X17・Y24	战斗
X10・Y14	战斗
X02・Y19	战斗

坐标	获得物品
X17・Y03	战斗
X09・Y12	战斗

●4阶的宝箱全是敌人，不想麻烦可以忽略。

●坐标（X14・Y14）的电线可用赤ずきん的血式能力切断，这样可通过坐标（X01・Y18）附近有电的路段。

●坐标（X14・Y01）的门需要在坐标（X01・Y11）用眠り姫的血式能力射击对面的开关才能打开。

●从坐标（X23・Y07）进入5阶。

监狱塔・下层 5阶



宝箱

坐标	获得物品
X18・Y13	完治型AED
X13・Y13	ボルケ—ノスピア
X03・Y03	厄除けの香水
X07・Y26	闪光スモ—ク弹

坐标	获得物品
X28・Y33	战斗
X14・Y33	万能药
X21・Y33	最高级レ—ション

●坐标（X16・Y04）和坐标（X16・Y11）处的门需要用眠り姫的血式能力射击一旁两个开关才能开，不过当射击一个后就会开始倒数，没在限制时间内射击另一个会开启失败，得配合**シンデレラ**的血式能力。

●在坐标（X09・Y22）触发BOSS战。

BOSS战 コア＝マキアα

没什么难度的BOSS，加了攻击和速度BUFF后速战速决即可。

●在坐标（X18・Y17）遭遇梦魇触发讨伐战。

BOSS战 监狱塔・前ナイトメア

BOSS要破坏的部分有3处，最有效率的依然是用全体攻击，3个部位都破坏后进入本体战。

和上一战的BOSS一样，这个BOSS也没什么花样，正常攻略即可。惟一要注意的是它HP有点多，避免不了长期战，要不时留意一下槽的颜色，以防有人血液暴走。

第九章

监狱塔・上层 6阶



宝箱

坐标	获得物品
X18・Y10	牢狱の键33
X01・Y11	アマゾネスバンド
X01・Y13	メディカルナ—ス
X26・Y22	改良暴风机
X22・Y16	万能药

●坐标（X04・Y12）的门可用牢狱の键33（X18・Y10）打开。

●坐标（X14・Y23）被锁着的门只要前往坐标（X09・Y22）触发剧情后就能打开，然后一直来到坐标（X09・Y27）进入7阶。

监狱塔・上层 7阶



宝箱

坐标	获得物品
X15・Y11	20000G
X06・Y05	荣养ドリンク

坐标	获得物品
X22・Y17	万能药
X27・Y28	リコイルジャケット

●从这阶开始出现梦魇，注意它的移动速度很快，一般很难甩掉，最好进入战斗将其打晕后再逃跑。

●有强风阻挡的地方用**シンデレラ**的血式能力通过，另外坐标（X15・Y19）附近的有裂痕的地面同样要使用**シンデレラ**的血式能力，但要注意中间混有真的落穴。

●坐标（X11・Y13）被锁着的门只要前往坐标（X05・Y13）触发剧情后就能打开，然后从坐标（X08・Y09）进入8阶。

监狱塔・上层 8阶



宝箱

坐标	获得物品
X05・Y21	牢狱の键34
X05・Y16	8888G
X24・Y15	荣养ドリンク
X05・Y27	最高级レ−ション
X07・Y18	最高级レ−ション

坐标	获得物品
X21・Y27	最上荣养补给ゼリ−
X11・Y08	牢狱の键35
X07・Y03	野菜ジュ−ス
X01・Y09	战术型防护ベスト
X13・Y07	フルプレ−トメイル

●坐标（X05・Y21）的宝箱可以在坐标（X05・Y17）用ラプンツエル的血式能力取得，里面的钥匙用来打开坐标（X14・Y17）的门，门后是 9 阶的入口。

监狱塔・上层 9阶



宝箱

坐标	获得物品
X04・Y28	真眼のピアス
X02・Y17	フルプレ−トメイル
X04・Y20	牢狱の键36

坐标	获得物品
X07・Y13	三枚のお札
X10・Y09	アマゾネスバンド

●坐标（X16・Y19）的门需要用牢狱の键 36（X04・Y20）打开，门后的区域需要按地上眼睛的朝向走，一直来到坐标（X25・Y29）进入 10 阶。

监狱塔・上层 10阶



宝箱

坐标	获得物品
X23・Y07	改良放电ロッド
X28・Y27	ハウルイ−タ−
X13・Y11	リコイルジャケット
X13・Y04	战斗

坐标	获得物品
X32・Y07	厄除けの香水
X27・Y06	万能药
X29・Y06	千里眼の指轮

●坐标（X16・Y25）前方有火焰的区域需要用かぐや姬的血式能力通过。

●在坐标（X22・Y21）处对巨人石像使用ラプンツエル的血式能力会进入战斗，胜利后获得“巨人の目玉”，可用来打开坐标（X25・Y23）处被阻挡的通道，注意之后的火焰区域也要用かぐや姬的血式能力通过。

●从坐标（X20・Y09）进入 11 阶。

监狱塔・上层 11阶



宝箱

坐标	获得物品
X18・Y04	剑匠の剑

坐标	获得物品
X27・Y07	战术型防护ベスト

●在坐标（X25・Y04）触发剧情。

●在坐标（X17・Y17）触发BOSS战。

BOSS战　コア＝マキアΩ

BOSS会用提升速度和攻击力的BUFF，单体攻击有可能秒杀我方单位，最好能用同系的DEBUFF应对，没有的话用回复系技能或道具硬扛也问题不大。

●在坐标（X11・Y12）遭遇梦魇触发讨伐战。

BOSS战　监狱塔・后ナイトメア

这个BOSS要破坏的部分只有1个，用强力的土魔法或物理攻击技能很快就能完成。

本体会使用提升命中和回避的BUFF，我方也加上提升命中和回避的BUFF会轻松不少，如果再对其附加减少物理攻击力的DEBUFF就更没威胁了。攻击方面依然是用土属性魔法或单体物理攻击技能。

●从坐标（X10・Y17）进入12阶。

监狱塔・上层 12阶



宝箱

坐标	获得物品
X07・Y13	战斗
X13・Y29	増魔のイヤリング
X17・Y15	战斗
X25・Y13	カルキノス

坐标	获得物品
X22・Y26	战斗
X31・Y31	牢狱の键37
X29・Y21	战斗

●坐标（X14・Y09）的门需要在坐标（X06・Y21）用眠り姬的血式能力射击开关。

●坐标（X20・Y11）前方有落穴的房间需要用グレ－テル的血式能力通过。

●在坐标（X22・Y16）触发剧情战，这里对话中选项决定达成的结局，Good Ending的选项依次为“黎明の中にいる”→“博士”→“ホオノキの叶メモ”（选择道具）→“モニタ－室”，除此之外的选项都是Bad Ending。

●选错的话前往坐标（X17・Y25）打最终BOSS。

BOSS战　邪神

BOSS以全体攻击和连续单体攻击为主，全体攻击不足为惧，连续单体可以让肉盾角色用技能“かばう”吸引火力，以保护防低的魔法单位。其余单位就用水属性魔法和强力单体攻击输出。

●选对的话先前往坐标（X23・Y18）触发剧情战，由于敌人能力不强，这里就不详细说明了。然后再前往坐标（X17・Y25）进行真最终BOSS战。

BOSS战　ナイトメア・ジェイル

此战和之前打巨大梦魔差不多，也是要利用每层的设施来攻略。第一层先用眠り姬的血式能力射击分散的3个灯后再拉下把手，注意每个灯点亮后过了一定时间就会熄灭，需要抓紧时间，成功拉下把手再靠近BOSS完成部位破坏后就可上楼。第二层先用白雪姬的血式能力启动大炮，然后同样是接近进行部位破坏后上楼。接着的第三层和第一层一样，第四层和第二层一样，全部设施用完BOSS就已经基本残血了，这时就可上前进行最后的本体战，但要注意本体的攻击力很高，一定不能为了输出而疏忽回复，只要稳打稳扎就不难获胜。

●BOSS战的剧情中有个只剩主角的画面，这时要用右滑杆选择主角武器的血式能力“メアリガンリバ－サ－”，这样就能迎来Good Ending，注意如果没选对就是Bad Ending。

余章

黎明基地

●完成Good Ending后读取通关存档，前往救护室触发剧情就可以开始本章。

●地下洞窟ダンジョン也就是之前ハ－メルン加入的地方，现在通往2区的门已经打开。由于地下洞窟的地图非常大，这里只给出主流程的最短路线。

地下洞窟ダンジョン 2区



●在坐标（X15・Y27）朝着北面使用**ハ－メルン**的血式能力就可以继续前进。

●在坐标（X10・Y95）触发边角剧情。

●坐标（X13・Y79）的门需要用主角武器的血式能力“**メアリガン**”分别熄灭坐标（X12・Y90）、坐标（X03・Y82）、坐标（X01・Y84）的蜡烛才能打开。

●坐标（X22・Y82）的门需要调查火龙的石像点着全部烛台，不过烛台点着后一定时间就会熄灭，得用**シンデレラ**的血式能力才来得及。正确的石像调查顺序是坐标（X15・Y77）、坐标（X16・Y80）、坐标（X17・Y84）、坐标（X20・Y83），接着趁门还未关闭要赶紧进去。

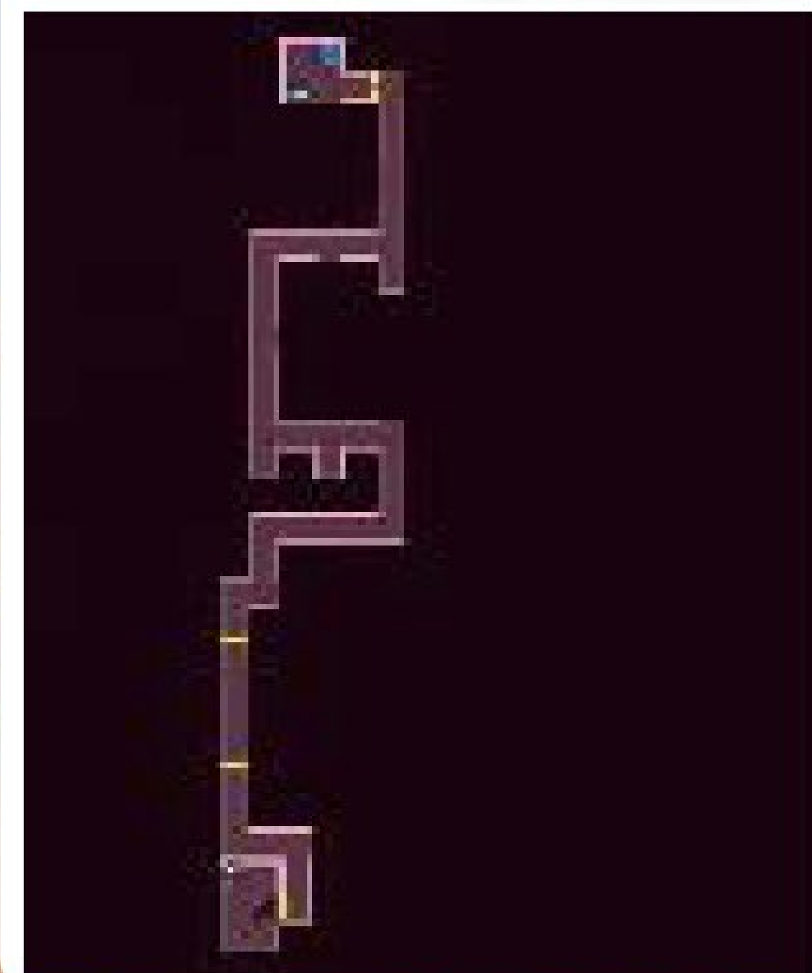
●从坐标（X51・Y82）进入3区。

地下洞窟ダンジョン 3区



●来到3区先往南再往西，从左边区域的的坐标（X10・Y30）进入4区。

地下洞窟ダンジョン 4区



●进入4区一路往南，在坐标（X08・Y05）处入手“**古びた大きなハ－トの石版**”后原路返回3区。



地下洞窟ダンジョン 3区

●在坐标（X60・Y67）处使用亲指姬的血式能力将古びた大きなハ－トの石版缩小后使用就能开门。

●坐标（X60・Y64）处要使用ラプンツエル的血式能力才能通过。

●在坐标（X60・Y46）触发BOSS战。

BOSS战 アイ・デスペランサ－

攻击力相当高的BOSS，最好加了降攻击力的DEBUFF后再打，不过即使是这样防低的角色还是有被秒杀的可能，复活道具和技能一定要准备好。

●在坐标（X51・Y36）遭遇梦魇触发讨伐战。

BOSS战 ナイトメア?

要破坏的部位有3处，先用全体技能输出，当打剩下1处后就用强力的单体技能加快效率。

●胜利后BOSS会逃跑，接着前往坐标（X89・Y27）找到它进行决战。

BOSS战 ナイトメア?

BOSS的全体睡眠技能非常棘手，建议给角色装上头部防具レジスタンスのヘアバンド减少中招的几率。它攻击方面的招式倒不算太强，有两名回复基本够用，只要保证每回合满血，慢慢耗也能耗赢。

奖杯攻略

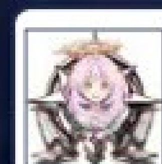
奖杯总数	34	铜杯	20	银杯	7	金杯	6	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	30小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1

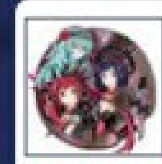
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

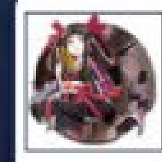
奖杯综述

本作的白金并不难，需要重点注意的只有“自由をこの手に”，由于达成Good Ending的条件在流程前期就会出现，如果错过了又没存档，那就得重新开始了。其他奖杯只要通关就可获得一大半，剩下的累计型和收集型的奖杯专门刷一下就好。

 **脱狱者**  白金
取得条件：取得全部奖杯

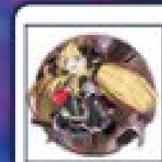
 **元街道沿いエリア解放！**  铜杯
取得条件：打完第一章

 **元墓所エリア解放！**  铜杯
取得条件：打完第二章

 **旧寺院エリア解放！**  铜杯
取得条件：打完第三章

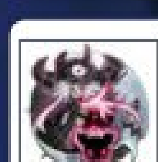
 **元繁华街エリア解放！**  铜杯
取得条件：打完第四章

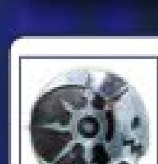
 **旧学生街エリア解放！**  铜杯
取得条件：打完第五章

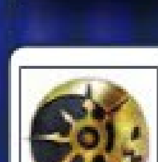
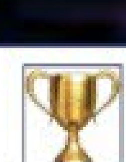
 **旧河川・沼エリア解放！**  铜杯
取得条件：打完第六章

元驿构内エリア解放！ 铜杯
取得条件：打完第七章

 **监狱塔解放！**  铜杯
取得条件：打完第九章

 **地下监狱エリア解放！**  银杯
取得条件：打完余章

 **脱狱への再出发**  银杯
取得条件：达成Bad Ending

 **自由をこの手に**  金杯
取得条件：达成Good Ending
奖杯说明：第三章开始时前往两次“ジャックの部屋”触发剧情，对话选项中选择“研究室”。主角的武器升级到最高。第九章在监狱塔・上层12阶坐标（X22・Y16）触发剧情，对话中选项按“黎明の中にいる”→“博士”→“ホオノキの叶メモ”（选择道具）→“モニタ－室”的顺序选择。打完真最终BOSS的剧情中用右摇杆选择主角血式能力“メアリガンリバ－サ－”。







研究の始まり

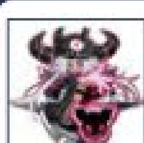
取得条件：怪物图鉴收集10只怪物




生物研究者

取得条件：怪物图鉴收集多数怪物

奖杯说明：收集率达到80％以上，可在菜单的ライブラリ→ジェイル内生物图鉴中确认。




最强？の仲间

取得条件：ハ–メルン加入

奖杯说明：主角的武器升到最高后，前往元街道沿いエリア2区，在右下被悬崖阻断的区域背对悬崖使用主角武器的血式能力“メアリガンリバ–サ–”飞过去，进入地下洞窟ダンジョン遇到ハ–メルン，将其打败就会加入。



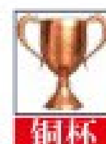

暴食

取得条件：迷宫中触发过食欲奖励



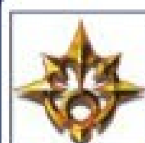

怠惰

取得条件：迷宫中触发过睡眠欲奖励

色欲

取得条件：迷宫中触发过性欲奖励




可能性は无限大

取得条件：一名血式少女转职过全部5种职业



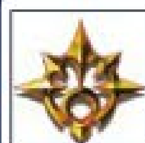

强欲

取得条件：金钱达到100000G




解放地区の相谈役

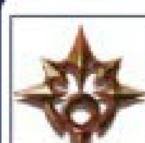
取得条件：完成10个任务




赖れる男

取得条件：完成多数任务

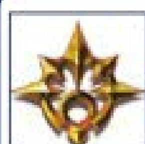
奖杯说明：完成任务的数量有总数的一半即可。




自己牺牲

取得条件：保护女角色100次

奖杯说明：战斗中使用主角的指令“守る”保护过女角色100次，注意一定要抵挡到伤害才算，使用编成指令将队伍的女角色调整成一人后去初期迷宫刷即可。




更なる高みへ

取得条件：进行LV80的血式退化




杀戮者

取得条件：打倒多数的梦魇

奖杯说明：打倒第七章的梦魇后获得




力の解放

取得条件：入手血式能力メアリガンリバ–サ–

奖杯说明：把主人公的武器升级到最高，升级道具分别在元繁华街エリア4区坐标（X06・Y38）、旧学生街エリア2区坐标（X31・Y07）、元驿构内エリア1区坐标（X14・Y33），获得道具后前往武器制造所进行升级。




纯洁

取得条件：初次去救护室进行净化




探究者

取得条件：进入过隐藏区




成长する监狱

取得条件：欲求奖励转到“成长フロア解放”




系がる思い

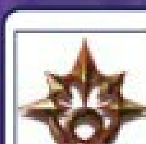
取得条件：一名血式少女好感度达到最高




以心传心

取得条件：全血式少女好感度达到最高

奖杯说明：可参考系统部分的礼物表格有针对地送礼物。




血の冲动

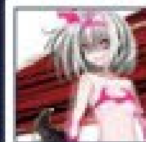
取得条件：发动过100次魂血スキル

奖杯说明：战斗中使用指令“舐める”100次。




觉醒

取得条件：初次进入灭绝状态




暴走

取得条件：初次进入血液暴走状态



神狱塔 Mary Skelter ~狱中童话前日谈~



译 白菜　美编 sienna

刚刚在 PSV 平台上发售的迷宫 RPG《神狱塔 Mary Skelter》，其精美的画风迎合了不少玩家的胃口。本辑的“游剧场”栏目，为各位读者奉上官方的外传小说《神狱塔 Mary Skelter ~狱中童话前日谈~》。作者为电击文库小说家乙野四方字(代表作为“《Minutes》系列”，以及《Lateral ~水平思考推理的天使~》)，擅长诡计逻辑类的作品。插画则由 Compile Heart 的插画师、曾负责《万亿魔坏神》等作品人设的**ナナメダケイ**老师担当。本辑的“攻略透解”栏目也收录了本作的完整攻略，如果读者能将其结合本文来看，一定会获得更多的乐趣。

第1话

那一天，恶梦之种降临于世界。

○

“看，流星！”

小孩子指着夜空，灿烂地笑着。

周围的人们也跟着抬起了头。如同那个小孩子所说，巨大的流星划破了夜空。空气很清新，是个适合看星星的夜晚。

据说在流星消失前，只要将愿望默许三次就能实现。当然实际上基本没有哪颗流星愿意等你重复三次愿望，但今晚似乎就是个例外。久久不肯消逝的流星让大家雀跃不已，无论男女老幼都心无杂念地合上双手、许下心愿。

流星在夜空停留了约十秒之后，终于在苍穹之中如破碎般消逝。

“啊~不见了~”

孩子们遗憾的声音如同信号般，让人们仰望夜空的视线纷纷转回了地面，重新注视着各自的日常。

那个不会再次来临的日常。

○

高度约 200 千米的上空。破碎的流星——至少在人们眼中看来像是流星——其内部散落出小小的什么东西。以人类的认知来看，似乎是植物种子一样的东西。

种子一边抵抗着大气的压力，一边悠然地飘向大地。

终于，这些种子洒落在人们居住的城镇中，并在着地之处生根发芽。

然后，侵蚀就这样唐突地拉开序幕。

种子爆发般地延展着它们的根枝。有机物、无机物……触碰之物毫无例外地都被其寄生。

其根枝侵入触碰之物的内部，从内侧改变了物种的结构。有的歪斜，有的开裂，有的溶解……被寄生的物体统统改变了外貌，整个世界急速扭曲。就算是察觉到异常情况而开始四散而逃的人们，大多数也被抓住并寄生。

种子开始腐蚀其深深扎根的大地，整个城镇在短短的时间内，如同地盘下陷般，往地下深深沉没。那下陷至绝望一般的深度、仅凭人类之力绝对无法脱离的城镇，其扭曲的姿态如同无尽地狱般历历在目。

原本地面所在的位置，不知何时覆盖上一层肉色的迷之地膜。地膜从城镇上方夺去了阳光，也阻断了人们的通路。

就这样，人们被囚禁在地面之下的城镇中。

○

侵蚀仍然在扩散，城镇的中心区域几乎已经完全被寄生，化为了异界。

直至此时，根枝的成长与侵蚀的速度，才渐渐地缓了下来。

当然人们的混乱并不会就此减弱。但通向地面的出口被完全封锁，就算百般不愿，人们也只能在这个地下世界想办法生存下去。

被种子寄生的物体虽然外貌变得扭曲无比，但变化也就仅此而已，并不会如同根枝般对人们发起袭击。被寄生的人类、动物、虫豸这类生物的情况也差不多，虽然智能显著下降但并不会发动袭击，仅仅是令人不快地在街上徘徊着。

一边怀着对寄生体的恐惧感，一边揣测着这恐怕是病毒一类的现象，或许突然有一天一切都会恢复原状——抱着这样不切实际的愿望，幸存的人们选择了在勉勉强强未被侵蚀所波及的城镇边缘区域，携手生活下去。

而将他们推入绝望深渊的，是发生在那约一年后的一起事件。

被寄生的城镇中心区域，出现了一座螺旋扭曲的高塔一般的建筑。

从那里传出的恶心的鸣叫声，宣告着恶梦的降临。

○

这一家人的儿子被种子寄生了。

该说是不幸中的万幸吗，孩子的外貌并没有多大变化，因此在被寄生后，还能被视为家人，在一起生活。

不过某一天城镇的中心区域开始传出恶心的鸣叫声，被寄生的儿子就像是被什么东西吸引一般，摇摇晃晃地走向那里。

要是靠近城镇中心区域搞不好会被寄生，家人也不敢去追回儿子。反过来想，儿子已经被寄生了，说不定反而是安全的……怀揣着这样的想法，家人等待着儿子的归来。

正如所料，儿子很快就平安无事地回来了。

“哥哥回来啦！”

年幼的妹妹开心地扑向归来的哥哥。

哥哥朝妹妹的头伸出手，像是抓球一样粗暴地捏住。

“痛……哥哥，好痛啊……”

毫不在意疼痛的妹妹，哥哥就这样拖着她来到了母亲面前。然后用另一只手抓住母亲的手腕，转身准备返回城镇中央。

“你……你在干什么！还不停下！”

回过神来的父亲，慌忙抓住儿子的肩膀。那是出于身为父亲的义务感，以及保护家人的本能。

也因此葬送了他的性命。

哥哥回过头来，朝父亲张开了嘴。

从那里伸出的长长的舌头，一瞬就贯穿了父亲的前额。

“不……不！！！”

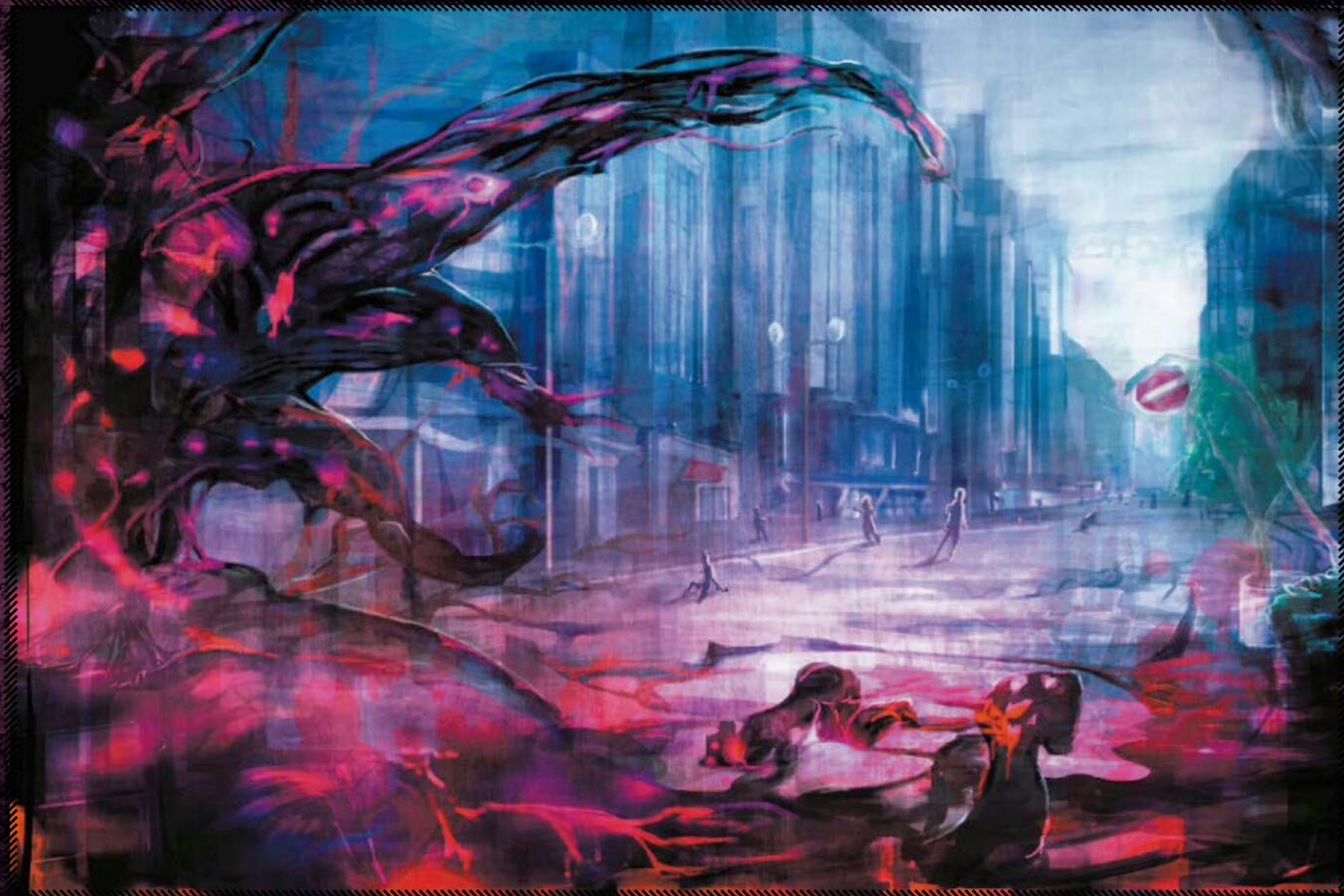
母亲发出了悲鸣。哥哥将舌头缩回，父亲的身体悄无声息地倒在地上。毫无疑问，他的生命之火已经熄灭。

“亲、亲爱的……不，放开我！放开我啊！！”

“妈妈你怎么了！？哥哥，好痛啊！快放开我！”

哥哥面无表情地拖拽着哭嚎的母亲和妹妹。步履轻快，似乎完全没有感受到两人份的重量。

越是靠近城镇中心区域，周围的景色就越发变貌得恶心。腐蚀的建筑、扭曲的红绿灯、开花的电线杆……越是靠近，这些扭曲的景色越是可怖。



突然，哥哥的步伐停了。

路旁的排水渠网格扭曲成了一个小坑，被拖拽的妹妹的脚卡了进去。

“哥哥……脚被卡住了……”

已经没有了大声喊叫的体力和气力，妹妹用细小的声音呻吟着。

转过头来的哥哥，察觉了妨碍自己前进的东西。但是，他已经失去了正确解决问题所需的智慧。

将手中握住的妹妹的头狠狠一拽。

“哥 g、”

传来了骨肉分离的声音。

头颈处喷着鲜血，妹妹纤弱的幼小身体就这样倒下。

哥哥看了看自己手中妹妹的头颅，然后漫不经心地扔到一旁，继续拖拽着母亲前行。母亲早已失去了知觉。

哥哥最终来到了城镇中心区域里、巨大而扭曲的建筑物中。

那里有像是牢房一样的房间，里面已经装着不少人，跟哥哥一样的寄生体像看守一样守在一旁。

看守注意到哥哥，然后打开了牢门。

哥哥把母亲丢进牢房，就像丢一件物品那样。

然后，为了捕获下一个猎物而离去。

○

街上到处都是相似的惨剧。

至今为止一直老老实实的寄生体突然亮出他们的獠牙，将人们抓捕起来，强制关押至扭曲的建筑中。违者格杀勿论。

那一天，城镇化为了巨大的地下监狱，人们变成了囚徒。

○

人类与寄生体的战斗从这一天开始。

袭击人类的寄生体不限于人型，也有动物和虫豸。而且它们都拥有难以想象的气力，小型的动物和虫豸中还有巨大化后的个体存在，人类如果正面迎击，只会落得被屠杀的下场。

但是，寄生体没有知性，而人类有智慧。

“停、停下……不要过来啊！”

一名男子在奔跑着，为了逃离身后的寄生体。

巨大的青虫寄生体追逐着男子，但速度上还是男子比较快。男子转过街角失去了踪影。青虫愚直地跟了上去，数秒之后同样转过了街角。



然后脑门心结结实实挨了一下。

挥落的金属球棒削掉了青虫脑袋的一部分，创口处喷出了粉色的血。青虫突然开始疯狂挣扎，挥棒的男子也被一下子吹飞出去。

然而，埋伏在街角的并不止一名男子。十数名男子各自操着武器，开始围殴青虫。

“你这畜生，怪物！”

“可恶，去死，去死啊！”

身体的肉块虽然不断被削掉，但青虫仍然顽强挣扎着。摆动足部，用身体撞击，甚至是开始撕咬。人们虽然不断负伤，但依然活用数量上的优势，执拗地持续着攻击行动。终于，青虫一动也不动了。

朝着沾满粉色的血与肉块的青虫残骸，男子愤恨地啐了一口唾沫。

“活该，该死的怪物……”

“喂，没事吧？”

“啊，已经死透了。受伤的那些人呢？”

“骨头说不定折了。赶紧带到医生那儿去吧。”

扶着受伤的同伴，男子一行人退回了城镇的边缘区域。

就像这样，即便是一对一毫无胜算的寄生体，只要布下陷阱然后以大量人数围攻就能获胜。但是这种行动也伴随着相应的风险，因此基本上看到寄生体后逃走才是上策。说到底寄生体基本也不会太过远离城镇的中心区域活动，于是人们比起以往更加远离中心区域，在边缘区域静悄悄地生活着。

○

然后又过了一年。

人们集合了力量与智慧，为了在这地狱般的地下监狱中残存下去，组成了生活共同体。在那之中，特别是由警察、自卫官、学者或医生等职业为中心结成的自治团体，成为了人们最后的希望。

黎明解放战线——通称“黎明”的该组织，一肩承担了自治、巡逻、医疗、研究等等能够保护生活在这里的人们的职责，对于人们来说，已经是不可或缺的存在。

而处于黎明中心的成员中，有一位博士。

博士从侵蚀开始的时候起，就一直调查着种子和寄生体的情报，想要解明这种现象的真相。

研究的结果，博士设立了几种假说，并为这种现象命名。

被种子寄生的有机物和无机物，统称为“拟态”。

其中生物被寄生后能够单独行动的拟态，统称为“童话”（原文为德语的 Marchen）。

然后，被种子寄生，现在也在不断成长、宛如地狱的这个城镇，博士如此命名道。

活着的监狱——“Jail”。



第2话

举个例子，用语言形容肚子饿的时候发出的声音，大概是“咕噜噜～”。

举个例子，用语言形容发情的野猫发出的声音，大概是“Niaaaaaao ～”。

举个例子，用语言形容风吹过洞穴发出的声音，大概是“咻呜呜～”。

若是将这些声音全部强硬地混合起来，必定会成为痛苦到难以言喻的嘈杂声音吧。

若是要用语言来形容活着的监狱——Jail 所发出的声音，大概这是最贴切的方式。

化为巨大地下监狱的这个城镇，时不时会传来 Jail 的叫声。这恶心而又讨厌的声音，让被囚禁的人们感到厌恶、憎恶、以及恐怖。

但是。

对于人们来说象征着恶梦的那个叫声，对于某些家伙而言，却是欢快的游艺会开始的讯号。

○

在这个城镇里，分布在高塔周边的七个区域，由于 Jail 的寄生，已经化为了监禁人们的牢房，关押着大量被怪物抓来的人们。

听到 Jail 的叫声，被关押的人们就会脸色发青，靠在一起浑身颤抖。他们早已知晓这叫声的意义。

叫声传出后不久，不知来自何处的异形怪物——童话就会聚集到牢房。然后随便抓出几个人，带走。

那些不幸被童话选中的人们，因为恐惧连脸都变得扭曲起来，嚎哭着乞求救助。

“谁……谁来救救我……不要，我不要再去那个房间……！”

“请放过我，对不起是我不好，请放过我吧……”

“不要啊不要啊不要啊不要啊！”

童话并不理会人们的哀求。说到底它们根本就不理解人类的话语。将挣扎的人类强行拖出牢房的那个样子，看起来甚至有些开心。

剩下的人们用心疼的视线注视着被带走的那些人，但决不会伸出援手。那视线中混杂着恐惧、怜悯、罪恶感、无力感……以及无法掩盖的、绝对的安心感。

被带走的不是自己真是太好了。又有谁有资格对这种想法说三道四呢？因为他们早已知道，知道这些人会被带去的地方。

拷问房间。

童话们为了用各种手段折磨人类，而专门建造的房间。

“呜……啊啊啊啊啊……”

有时候，为了听人类的悲鸣，不断给予其缓慢的痛楚。

“好痛、好痛啊！！！”

有时候，为了让人类流出鲜血，在他们的身体各处制造创口。

“嗯……哈……嗯……”

有时候，还会强迫人类如同爱抚行为般，用舌头舔正在蠕动的 Jail 的墙壁。

为什么童话要做这种事？人们一无所知，只是不断承受着拷问，直到心灵与肉体都满身疮痍。在拷问中存活的人们会被送回牢房，等待并畏惧着下一次的拷问，而丧生的人们则成为了童话的饵食。囚人减少到一定数量后，童话就会来到街上寻找新的猎物。

在这场人类狩猎之中，有一个集团组织承担着保护人类的职责。

黎明解放战线——通称，黎明。

其存在犹如这地狱般的城镇中，惟一的希望。

○

“队长，是增援请求！人类狩猎来了！”

“敌人的数量！？”

“根据报告，M 型号两头！正与当地居民交战中！”

“M 两头吗？勉强能搞定吧。待机中的家伙全部跟我来！”

被称为队长的男子，接到报告后迅速开始了行动。

在对抗童话的组织黎明之中，于第一线守护着人们的，就是这支自警队。队长过去是这个城镇里自卫队派遣办事处的自卫官，军阶为少校。城镇刚刚被 Jail 寄生时，自卫官与警察组织的连携一团乱，导致了大量警官与自卫官的白白牺牲。感到事态不妙的他立刻站了出来，将有战斗能力的人集结起来组成了自警队。也因此功绩，他成为了黎明的中心人物之一。

以队长为首的五名战斗员来到报告中提到的现场，大概有十人左右正在跟两头童话交战。已经有三人倒在地上，生死不明。

“平民带着伤员先撤下去！”

“黎明吗！？来得正好啊！”

“不用担心，接下来就交给我们吧！大伙儿上，注意节省弹药！”

在与外界（地面）完全断绝联系的现状下，枪弹的补给自然是不可能的。为了温存数量有限的王牌，以队长为首的黎明小队给自动手枪配上铳剑，朝着童话突击上去。

一头是犬男。在人类的身体上长着密密麻麻的体毛，颈子以上是狗的头颅。另一头完全就是《爱丽丝梦游仙境》中出现的扑克兵。为什么这种东西会袭击人类，简直是恶梦。

“狗交给我，你们对付扑克。”

话音未落，队长已经冲向犬男。他活用铳剑的距离，重复着打带跑的一击脱离战术。

“GuGyaaaaaa！”

既不像人、也不似狗的悲鸣，从童话的口中传出。大部分童话的气力与生命力都很强，普通的人类与其对抗无异于以卵击石，但幸好它们的智力堪忧。具备充足战斗知识的人，只要冷静对应，也不是无法击倒它们。

不过当然这并不是什么轻松的差事。

“呜……！？”

面对不管挨了多少次刺击都会冲上来的犬男，就算是队长也渐渐开始被压制。焦急之下一记刺击用力过猛，导致铳剑没能第一时间拔出来。眼看着童话伸手抓向铳剑，瞬息之间队长选择了松手。犬男拔出铳剑，并将其远远掷出，队长现在必须得空手面对这个怪物。

“Gaaauuuu！”

明明已经保持了足够的距离，但对于犬男来说似乎只是一步之遥。它瞬间突入怀中，在队长眼前张开那满是唾液的血盆大口。

（完了——！）

做好死之觉悟，闭上双眼的瞬间，一发枪声响起。

“Gyaaaaaa！”

犬男腹部喷出鲜血，倒在地上。

看向枪声响起的地方，与扑克兵战斗的一名队员正举着枪。看来似乎是击倒了扑克兵后来增援的样子。剩下的队员也立刻赶了过来，一起发动攻击，了结了犬男的性命。

“队长，没事吧！？”

“嗯，得救了。”

“抱歉，消耗了重要的弹药。”

“说什么呐，我的命不是更加重要嘛？”

试着开了个缓和气氛的玩笑，让队员别在意。队员看到这幅景象也安心地笑了起来。但是，也不能一直只顾着笑。

“被害状况如何？”

“平民重伤者三，轻伤者五，部队员轻伤者





二。死者、被捕获者零。”

“很好。平民的治疗要加紧，手头没事的人负责警戒周围，并联络救护班。”

“已经联络了。差不多应该到了才对。”

“是吗。那这里就交给你们了。我稍微去巡视一下。”

搞不好还有其他的童话会接近这里。队长拾起掉落的铳剑，保持着警戒离开了现场。

○

“没有异常……嗯？”

巡逻的途中，一阵脚步声确实地传进了队长的耳朵里。

数量一。二足步行。体型小巧。走得很快，不对，正在小跑中。慢慢接近过来了。

藏身于角落，等待着脚步声靠近。3……2……1……

“不许动！”

“呀啊！？”

等待脚步声经过的瞬间，队长从角落冲出并举起手枪。就算童话不懂语言，但声音本身应该也能成为一种威慑。原本是抱着这样的打算才出声叫喊，不过看来没有这个必要了。

颤抖着举起双手的，是一头长发在后颈处束起的白衣女性。

“……原来是医生啊。”

“呜呜……不要吓我啊队长……”

被称为医生的女性，是黎明救护班的班长。作为女性外科医生，虽然年仅二十五岁左右，但说到外科手术的技术，可是精湛到远超这个年龄应有的级别，而且总会散发出让周围人安心的温柔气场，因此被大家所仰慕着。也是位于黎明中心的一人。

“为什么一个人过来啊，不是很危险吗？”

“这是我要说的。就算队长再怎么强，也不要以为一个人就能赢过童话。要是因为这样而受伤，我可是会生气的。”

明明直到刚才都还是泪目状态，现在却一脸强势地瞪着队长，虽说因为身高差实在太大而变成了仰视视角。面对这名平时很温柔，但是一旦发现有人舍身犯险就会非常生气的女性，队长感到有些不好应付，同时也产生了些许爱慕之情。

“知道了知道了。回去吧。”

“嗯。一起回去吧。”

带上浅浅微笑的医生，按照预定的巡回路线，从另一条路开始返回。

然后转过几个弯角后，发现道路的尽头有一头童话。

“快退下！”

将医生掩护在身后，队长朝童话的方向举起了枪。距离约十米，是尽可能希望避免战斗的人型童话。不知为何蹲在道路尽头，莫非已经负伤了吗？

怎么办。一个人与童话交战确实很危险，而且俗话说逼急的狗也会跳墙。这里还是先撤退呼叫增援——

队长的这些思绪，在看到童话脚边的瞬间，就消失到九霄云外。

“那个是……”

童话的脚边，有一个婴儿。

一岁，或是两岁。小小的婴儿正在全裸地哭泣着。

童话的魔爪正在伸向他——

反射性地，队长拨开了自动手枪上的安全装置。一直作为关键时刻的王牌温存下来的子弹，现在不用更待何时。

带着火舌喷出的子弹接连不断地贯穿童话的躯体，对象悄无声息地倒在了地上，粉色的血液浇洒在婴儿身上。

但是，童话还活着。

头部正好倒在婴儿的旁边。童话张开大口，正要将婴儿吞噬。难道是准备吃掉他吗？

“快停下啊啊啊啊啊！”

一边吼叫着，一边奋力前冲。但从距离上来看，终究是徒劳。

大概是察觉到自身的危险吧，婴儿以更大的音量开始嚎哭。那幼小的手臂也高高举起，向着天空——

咔——，的一声。

头颅碎掉了。

队长简直不敢相信自己眼前的一切。

头颅碎掉了。

不过那是童话的头。

婴儿挥落的小小拳头，轻而易举地砸碎了童话的头盖骨。

童话一动也不动，很明显已经一击毙命。回过神来，婴儿的哭声不知何时已经变成了天真无邪的笑声。

“队……队长？这究竟是……？”



队长并没有对医生颤抖的声音作出回应。因为根本无从解释。

他抱起咯咯笑着的婴儿，拭去身上的粉色血迹。

可能是觉得很舒服吧，婴儿张开双眼，就这么注视着队长。

“这是……什么啊……”

妖艳的粉色瞳孔，闪闪发光——

第3话

自治团体“黎明”本部。

在这座与地面隔绝、化为地下监狱的城镇中，这是极少数保持着电力供应的建筑之一。除了维持城镇治安的黎明成员，老人、幼童、伤患等人士也均滞留在此。对于生活在这个城镇的人来说，这里就是最后的防线。

在这巨大的建筑中，最深处的研究室也用作会议室。在那里，聚集着黎明的六名主要成员。

“我可是很忙的，三两下赶紧解决掉。”

研究班的班长，通称“博士”。年龄在四十五岁前后。消瘦的脸颊再加上毫无生气的表情，完全就是闭门不出的研究者的典范形象。他正是世间俗称的天才那一类人，正在持续着解明Jail和童话真相的疑难研究。

“好啦好啦，别急嘛博士……再怎么说也是很重要的会议啊。”

博士的第一助手，通称“助手”。年龄大概不到三十五岁。虽然外表看上去比博士要健康一些，终归还是摆脱不了不可靠的感觉。但头脑可是足以匹敌博士的真材实料，自黎明结成一年后加入组织，立刻就成为惟一一名被博士亲自指名的助手。

“而且今天说不定会特别花时间。”

自警队的队长，通称“队长”。年龄在三十代后半。光是结实的身体与精悍的表情，就让人感到安心。为了保护人们，身先士卒与童话战斗的战斗部队首领。即使说黎明是由他创立也不为过。

“咋啦，发生啥事儿啦？”

整备班的班长，通称“栋梁”。年龄在五十代后半。人如其名，长得一副顽固气息四散的匠人样子，不过却轻描淡写地统帅着负责人们居住的建筑、电力、用水等生活设施整备的全部技术员。

“别是什么坏消息就好了……”

生活班的班长，通称“老妈”。年龄不到三十岁。体态稍稍发福，但能让人感觉到伟大的包容力。粮食的确保与分配、垃圾处理这一类与人们生活息息相关的规则都是由她整理后监督所有人彻底执行。同时她也负责解决与缓和人们的小小抱怨和不安。

“童话造成的被害，正在渐渐减少。”

救护班的班长，通称“医生”。年龄在二十五岁左右。虽然是年轻而又干练的女性外科医生，但与这威风凛凛的身分相反，本人时常以充满慈爱的微笑来治愈被童话伤害过的人们的内心，可谓是地下监狱的南丁格尔（英国知名护士，曾被誉为天使）。

博士、助手、队长、医生、栋梁、老妈。

这六人便是创立黎明、保护人们生活的主要成员。

六人会像这样定期聚集起来，开会进行活动的报告或情报交换。而为什么要选在最深处的研究室开会，理由则在于博士。博士是个如果为了研究甚至可以冲向童话巢穴，但除此以外则大门不出二门不迈的人。因此除了黎明的主要成员以外，其他人几乎都没有见过博士本人。既然他不肯离开研究室，会议场所也只能选在这里了。

“那么就开始吧。首先是各班的报告。”

会议的主持人一直由助手担任。这也是适才适用。在他的督促下，各班都依次汇报了最近的活动报告。就跟医生说的一样，最近由童话造成的被害正在渐渐减少。也许这正是黎明的活动所带来的成果。

而这次会议中，最为重要的报告来自队长。

“那么，接下来是我的报告……我们成功入侵了监狱塔。”

会议室顿时充斥着紧张感。

被Jail寄生的城镇，以扭曲的监狱塔为中心划分为七个区域。各个区域都有部分扭曲的建筑作为童话的巢穴、或是关押人类的监狱存在。黎明的成员将这些地方统称为“迷宫”。

为了研究，博士一直与助手和自警队一起前往各个区域的迷宫进行现场调查。虽然每次都会遭到童话的妨碍而中途撤退，不过也确确实实地有着成果。

而这一次，完成了七座迷宫调查的博士他们，终于成功入侵了中心的监狱塔。

栋梁紧张地探出身子询问道。

“咋说？跟预计的一样吗？”

“总之先调查了前三层……不过果然跟预计的一样，那座塔搞不好已经是人去楼空了。”

黎明为了以最快速度得知童话从监狱塔或迷宫出动的情报，配置了专人监视着这些地方的出入口。虽然必须依赖望远镜这类落后于时代的手段，很难说得上是密不透风的“监视”，但是即便如此——

监狱塔已经有一年以上，完全没有童话进出过。

莫非塔里根本没有童话？这个疑问在很久很久以前就已经产生了。而直到经历了足够的监视期间，多次确认确实没有童话进出之后，这次才派遣了自警队的少数精锐尝试入侵。

“我建议组织大规模的调查队，对监狱塔进行正式调查。”

这也是这次会议最重要的议题。





"博士，那座塔还在持续成长对吧？"

博士无言颔首。助手在一旁补充说明道。

"虽然速度有所减缓，但仍在徐徐增长着高度。"

根据研究班的调查，城镇下沉的深度为地表的六百米以下。监狱塔在被寄生之前，原本是高二百五十米左右的高层建筑，但在被 Jail 寄生之后，一直在扭曲地成长着，现在高度已经超过三百米。

"被寄生的建筑物之中，只有那座塔太过与众不同。派遣调查队进去一定会有新发现的。"

队长的声音充满了决意，其他成员都保持着沉默。不用说，大家心里都清楚，总有一天是要做到这一步的。

但是——

"太危险了。"

打破沉默的人，是老妈。

"就算没有童话，也不能确定里面是否安全。"

"我也，这么觉得……"

医生也稍稍含蓄地表示赞同。从她的立场出发，实在是无法赞成自行将自身置于危险之中的行为。

"那么说，难道要一直在这里跟童话一起过着互兜圈子的生活吗？这样下去不管过多久，我们都没法离开这座监狱。"

队长的反驳让医生和老妈哑口无言。毕竟队长说得再正确不过了，总有一天必须得由这边发起主动攻势。大家都明白这一点，虽然都明白……

"……博士怎么看？"

"求之不得。我投赞成票。在这里研究就算想破脑袋也始终有一个极限。周围的迷宫大致也调查完毕了。如果能冲进敌人的老巢，直接取得样本或其他的什么东西进行调查，想必研究也会有极大进展吧。"

"我也赞成。我认为 Jail 大概是类似植物一样的物种……而童话可以看作是其结出的果实吧。为了进一步得知 Jail 的情报，必须得调查其枝干部分……"

"栋梁觉得呢？"

"多此一问。既然里面啥都没有，那更该冲进去了。总比在里面跟童话打个翻天覆地来得好吧。"

如果从多数决来看是四比二，那么调查队派遣决议理应就通过了。可是两位女性可没法如此果断地做出判断，话虽如此却也没有进行反驳，只是皱起眉头陷入烦恼之中。

面对这个样子的她们，队长温柔地说道。

"说到底目的只是调查，就算遭遇敌人也不会主动发起攻击的。调查队也会严选自警队最精锐的精兵强将，每十名队员会选出一名分队长，队伍分成三个小分队，当然我会亲自担任总队长。武装与弹药也会尽最大可能携带。装备会交由栋梁他们做最完善的养护。一旦遇到危险就立刻撤退……如何？"

队长以强调安全性的说法来说服两位女性。谁也没有对队长出任调查队总指挥一案提出异议，一旁的三人也静观其变。

良久，医生终于抬起头来，眼神里蕴含着坚定的决心。

"……我明白了。但是，请务必让我同行。"

话音刚落，队长就显得有些慌张。

"这……可不行。你去了会碍手碍脚。"

"这就是我的目的。既然有碍手碍脚的我在那里，那么你们就绝对不可能乱来了吧？"

言罢，医生露出了浅浅的笑容。

"而且，至今为止都是博士他们在迷宫中调查吧？我自认为还是比博士更有体力的。"

"呃……"

博士的脸色变得有些低沉，而医生仍然保持着笑容。

"为了保护我就必须将安全放在第一位。如果是这样的条件，那我就赞成。"

表面上是"为了保护我"，其实是为了保护所有的队员。既然有碍手碍脚的人存在，那么撤退的基准就会变得极其宽松了。

"那……那么，我也要去！我会带上便当的！"

"噢！那干脆咱们黎明领导者全都一起去好了！"

"老妈……连栋梁你也……"

剩下的成员也挨个赞同。如果从多数决来看，这样就是五比一了。

队长叉起双手陷入了沉思。

医生说得没错，博士和助手的确是调查队不可或缺的成员。医生和栋梁的技术在关键时刻很可能会派上用场，老妈也跟去的话，队员的士气也会上升。而说到队长自己，也有着曾经保护贫弱的博士他们，在没有付出任何牺牲的情况下完成迷宫调查的实绩和自信。

最终队长高举双手投降。

"好吧好吧……大家一起去。但是，需要先再花一些时间来确认塔内的安全。等到完全确信塔内没有童话之后再出发。"

满场一致通过。就这样，调查队派遣议案决定下来了。

"那么接下来……"

助手正准备转入下一个议题的时候。

从研究室深处的门后，传来了婴儿的哭声。

"哎呀呀，醒过来了啊。"

老妈慌忙站起身来，消失在门后。过了一阵子后哭声停了下来，变成了活泼的笑声。

"……正好。来谈谈那个婴儿吧。"

在研究室深处养育着的，是两年前队长捡来的婴儿。

空手砸碎童话的头颅，眼中闪耀着粉色光芒的——那个婴儿。

在这两年里，围绕着婴儿进行了各种各样的调查。当婴儿沾上童话的血液时，瞳孔就会变成闪耀的粉色，性格变得残暴，身体能力也会大幅提升。但最终还是没能查出变化产生的理由，于是总而言之就先当做正常的人类开始抚养。

"有什么发现吗？"

"没有……不过，前些日子开始说话了。"

"哇啊！说了些什么啊？"

医生欣喜地笑着，用手轻拍着脸颊。自从城镇变成这样子以后，基本上再没人生过孩子。像这样的话题可是很珍贵的。

但是，助手的表情仿佛在述说着这并不是什么欢快的话题。

"……那孩子说了什么？"

面对没有回应的助手，队长再一次问道。

良久，助手终于启齿。

"'婆婆的耳朵为什么那么大'……她是这样说的。"



第4话

自城镇被 Jail 吞噬，化为活监狱后，已经过了五年。

城里的人们大多都被童话抓到关押房间，要么还在承受着拷问，要么已经殒命。

自从童话对抗组织“黎明”结成以来，被害虽然得到抑制，但还是没能夺回被童话抢走的人与建筑。

但是，这一天。

人们终于准备迈出逃离这个地下监狱，再次取回阳光的第一步。

监狱塔攻略。

耸立在 Jail 的中心、向着天空不断生长的扭曲之塔。在万物异常的这个 Jail 之中，也是鹤立鸡群般的恶心。

根据监视结果，监狱塔已经很长时间没有童话出入。为了确认“塔内是否根本没有童话”这个假说，由少数精英组成的调查队入侵了塔的内部，确定了至少前三层并不存在敌人。

以这个调查结果为基础，一年前制定了派遣大规模调查队攀登监狱塔的作战。从那时开始，又经过了一年的监视与调查，直到前些日子，才最终得出了塔的内部没有童话这一结论。

然后到了今天。

由黎明自警团的精锐组成三个小分队，合并成一个小队，在队长的一声令下，开始突入监狱塔。

○

“这些荆棘怎么搞的……报告队长，完全割不动啊。”

手持铳剑的队员，一脸不爽地转过头来。

现阶段，在塔中并未遭遇童话。但这并不代表调查正在轻松进展。塔的内部有着各种各样的机关，不断阻碍着调查队前进。

现如今，调查队面前的一扇门就被荆棘缠绕着。队员们想用铳剑割掉它们，但不知为何荆棘总是毫发无损。

“……还是叫博士来吧。”

掏出无线电收发机，队长与在前一层待机的小分队取得了联络。该小分队主要负责保护以博士为首的黎明主要成员。作战采用了队长所在的小分队先行，当需要博士的知识的时候，在确保安全的前提下再将博士叫过来的战术。

不一会儿就与博士合流，队长简单地说明了情况。

“……情况就是这样，麻烦你看一下吧。”

“嗯……助手跟我来吧。”

“是。”

博士与助手靠近荆棘，开始进行调查。现状队员们只得等待调查的结果，于是一边警戒着周围，一边打发时间。

队长再次拿起无线电收发机，这次的联络对象是在一层待机的小分队。

“状况如何？”

“没有异常情况。”

就算童话不在塔中，但也有察觉到调查队的入侵，而从外面攻进来的可能性。为了防止这一点，队长安排了一个小分队在塔的一层入口处待机，不过到现在为止似乎没有任何可疑迹象。

“比想象中要安全呢。”

“是啊。来尝尝点心吧？”

医生与老妈之间传出悠闲的对话。童话完全没有出现的迹象，想要随时保持紧张感也挺困难的。

“喂，两位……”

正当队长想要提醒两人别放松警惕的时候。

“看起来荆棘是跟锁融合在一起了。”

正在调查门上荆棘的博士抬起了头。

被 Jail 寄生的物体，大多是以复数物体融合的扭曲形态出现。这些荆棘无法用铳剑割断，是因为与锁融合在了一切。

“是锁吗，看来到老子出场了。”

早已闲得发慌的栋梁，赶紧打开了自己的工具箱。然后从里面取出液压钢筋剪开始处理荆棘。这次调查中最派上用场的，很意外竟然是栋梁。

终于，随着巨大的金属声响，锁被破坏掉。让非战斗成员退开后，队员们打开了门，然而里面果然还是没有童话的踪影。

“……好，继续前进吧。”

跟随队长的指示，全员开始向更深处前进。

走在后面的博士，则将手写的笔记随手扔掉。

那是博士在思考机关破解方法时写下的简易备忘笔记，解开机关之后就没用了，当然也就随手扔掉了。

而此时他丢弃的各种笔记，会被某个人一一回收，却是发生在不久的将来的事。

○

在某个区域，调查队发现一个令人在意的房间。

房间的入口处贴着樱花外形的门牌板，上书“樱花组”，简直就像幼儿园的分班一样。

进入其中调查的队员们，被里面的景象惊吓得哑口无言。

“这是……什么啊……”

房间中有一个巨大的物体。块头比人类更大，看上去像是植物种子。但那个种子简直就像是肉块，有着黏黏滑滑的红色表面，并且朝墙壁和地面延伸出多个管道，看上去就像根茎，或许说是血管一样。

“这是……心脏？不对……该说是球根，吗……？”

博士当然也不知道这到底是什么东西，只是



茫然地皱着眉头注视着。

但是，就算是来历不明之物，在场的全员也确切地感受到——

这东西对于 Jail 来说，一定非常重要。

"助手，开始调查了。"

"是！"

小跑过来的助手，从包里取出了各种各样的道具。与途中的简易调查不同，现在要开始认真彻底的调查了。

"博士，会花很长时间吗？"

"说不准，不过估计会吧。"

"也是……好，我们就在这里休息吧。"

队长话音刚落，从队员们那边就传来了安心的气氛。要知道就算没有童话，一边解开机关一边攀爬监狱塔，理所当然也会消耗体力。

"这样啊，那么终于轮到我出场了吧。"

老妈似乎很开心地将一直背着的大背包放了下来。从里面拿出来的是煤气炉、大锅、装满水的宝特瓶。

"还在想到底背了些什么，竟然是这些东西吗……"

"就算是携带粮，也是热乎乎的比较好吧？"

老妈用灿烂的笑容看着无语的队长。调查队的食物是每人一包速食食品或罐头，就算不加热也对进食毫无影响。"多管闲事"的想法在队长内心深处闪过一瞬，但是热乎乎的食物填饱的不仅是肚子，毫无疑问还有心灵。

"真是的……小子们！你们老妈说要帮你们热饭了！"

四周响起一片欢呼声。果然没有人会讨厌热饭热菜。

"好啦好啦，那么我先烧个水，大家都等等吧。"

老妈将锅摆在煤气炉上，把宝特瓶里的水倒进锅里。

然后正准备生火之际，有什么东西贯穿了她的身体。

"……诶？"

博士正在调查的球根一样的东西，一瞬之间伸出复数的枝干填满了房间。不仅老妈，就连几名队员也被枝干穿透了胸膛。

队长的僵直只有短短一瞬。

"退……退下！！！！"

队员们慌乱地抄起武器，涌向房间外面。虽然搞不清楚到底发生了什么事，但很肯定的是不能继续待在这个房间里了。

配置在非战斗员身旁的队员们，正努力守护着他们。

"等、等等！调查还没有……"

"还调查个鬼！赶紧逃，想死吗！"

"老妈！要赶紧给老妈治疗……"

"已经来不及了！"

拖走想要留下来的博士和医生，队员们好不容易退到了房间之外。

然而。

现在开始才是真正的恶梦。

"队长，有童话！好大一头……！"

道路尽头不知为何一片黑暗，而在那黑暗之中，一头巨大的童话阻挡着道路。

体型轻易超过了人类的一倍有余。看不到脑袋的头部长有两根凶恶的尖角，身躯如节足动物一般被外骨骼所覆盖着，长到快要接触地面的手腕，拖着由肉与骨头胡拼乱凑起来的链锯。

"允许射击！开火！"

队长冷静地下达了命令。队员们同时扣下了手枪的扳机。他们并非第一次与巨大的童话作战。虽然不好对付，但这边人数与武装都十分充足，只是一头的话应该能够击倒。

原本应该如此。

"……开什么玩笑。"

队员们的脸上逐渐失去了血色。

头部也好，前胸也好，腹部也好，四肢也好。

几十发、几百发的弹药，确确实实地命中了对象，但是……

"为什么……为什么还不死啊啊啊啊啊！！！！"

无论沐浴在怎样的枪林弹雨下，巨大的童话依旧与黑暗一起慢慢逼近而来。

至今为止不管怎样耐打的童话，只要头部被子弹击中都会死去。然而这头童话不管被击中多少发子弹，也丝毫没有将死的征兆。反而毫不退缩地直奔大家而来。

"停止开火！向反方向逃走！"

队长的判断非常迅速。立刻中止了攻击，让部队调头，指示大家从其他路线逃亡。他的本能在诉说着，决不能和这家伙正面交锋。

调查队勉勉强强保护着博士与医生，开始了逃亡。不断地逃、不断地逃。

接下来，就连这样的命运也走到了尽头。

在逃亡路线的前方，出现了大量的童话。

"怎么会……第一小队到底在干什么！？为什么没有任何联络！"

队长咆哮着，然而原本守在入口处的第一小队，在遭受不知从何处出现的大量童话的突然袭击之时已经全灭。

"该死……开火！"

迫不得已的射击命令。队员们拿起枪开始扫射。所有人都担心着这次是不是同样不起作用，但实际上子弹发挥出了正常的威力。

然而敌人的数量实在太多。不管怎么杀也会有童话前仆后继，队员的数量渐渐开始减少。

"受、受伤的人都退下来！让我来治疗……"

"笨蛋，别冲出去！"

队长抓住医生的手腕，阻止了医生冲向那些倒下的队员。

医生回过头来，与队长双目相交。

然后在队长的眼前，童话将医生的身体撕咬成碎片。

"……队、长。"

这是医生最后的话语。

一瞬之间，队长似乎就要被愤怒所冲昏头脑。

大喊大叫，抓起枪不管三七二十一胡乱扫射一番——这种冲动占据了脑海。

但是，肩上的重担不允许队长失去理智。

将人们从这个监狱中解救出去，夺回太阳的温暖。这就是黎明的使命。

为此决不能在这里全灭。只有这一点绝对不可以。

为了救助人类，什么是最优先事项。队长冷静地做出了判断。

"保护博士，不管发生什么事都要保护好博士！"

博士至今为止都在持续着 Jail 和童话的研究，只有他的知识和智慧是不能失去的。为了拯救人类，只有博士必须要保住。

听到队长的命令，所有队员都为了让博士逃离而开始行动。队长为了确保退路，将所有的弹药一股脑宣泄在童话们的身上。一边咬紧牙关，一边留下血红的泪水。

"绝对要让博士逃掉！只有博士必须——！"

○

这一天。

黎明调查队，除一人外全灭。





第5话

为了调查监狱塔，干部与自警队精锐尽出的黎明本部里，剩下的成员在紧张的气氛中等待着调查队的归来。他们坚信，调查队一定会带回好消息。

结果那天调查队并没有回来。当然调查持续两三天也是预料之中的情况，人们继续祈祷着大家平安无事。

然而那祈祷并没有传到神明之处。

第二天中午，一名男子被搬进了黎明的救护室。男子不知为何右眼受了重伤，而像是自己胡乱缠上去的绷带，已经被血染得通红。

“好惨……马上就为你治疗。”

救护班的班长“医生”作为干部与调查队同行，现在不在本部。此时刚好在救护室里的，是一名仰慕着“医生”，将来也想成为医生的少女。虽然是十五岁不到的年轻少女，但应急处理等手法早已向医生学了个通透。

少女正要为男子取下绷带，男子却拨开她的手，以虚弱的声音说道。

“没必要……比起这个，请将黎明各班的班长代理集合起来，现在立刻。”

“诶……？”

看护师惊讶地皱起眉头。黎明的干部全员出动后，班长代理的地位现在就如同干部一般。要将他们集合起来究竟是……

“怎么回事？大叔是什么人？”

对于少女的质问，男子不耐烦地回答道。

“我是黎明干部的‘博士’。”

少女大吃一惊。说起黎明干部的博士，那可是Jail和童话研究的第一人，为了让人们战胜童话、逃离Jail，做着最重要工作的人物。由于博士要么在研究室闭门不出，要么就在迷宫进行调查，因此这还是少女第一次见到他。

“叔叔是博士……那监狱塔的调查怎么样了？调查队呢？”

对啊。既然博士在这里，那调查队怎么样了？已经回来了吧？对于提出理所当然的问题的少女，博士却露出悲伤的神色。

“调查队……除我以外，全灭了……”

“……诶？”

少女没能理解博士所述之言的意义。

“队长、医生、助手、栋梁、还有老妈……所有的队员，全都死了。他们赌上性命，只为了让我一个人逃走……”

“……骗人。”

“要真是骗人，那该有多好。”

“这不可能。医生说过，监狱塔是没有童话的，大家一定会一起回来的。叔叔你在撒谎吧。说自己是博士，也是在撒谎吧。”

“这样啊，你不认识我啊……真的应该，跟干部以外的成员也多接触一下啊……”

叹了口气，博士摇了摇头。少女无法判断博士的话语是真是假。不，确切地说是不愿意相信是真的。

“总之，先把各班的班长代理聚集起来吧。到时候我会向大家说明……他们之中，至少也会有一个人认识我的吧……”

“说明……说明什么？”

“我在监狱塔看到的一切。队员们是怎样全灭的。以及那个——”

博士用手紧握住包住右眼的、血染的绷带。

“——名为‘蛇鲨’的怪物。”

○

“绝对要让博士逃掉！只有博士必须——！”

队长的声音同样传到了博士那里。前方有大量的童话，后面则是缠绕着黑暗的那头巨大童话。队长在一瞬之间决定了突围的方向。

“朝S型集中火力开火，打开通路！耗尽全部弹药也在所不惜！”

比起无穷无尽的小型童话，只身一头的巨大童话更加恐怖，队长是如此判断的。遵从队长的命令，队员们一边保护着博士，一边向童话的集团进行扫射。小型童话就这样被轻易击倒。面对如此毫无保留的攻击，童话的集团被劈开了一个突破口。

“中央突破！让博士逃到塔外！这里由我来断后！”

向队员下达指示后，队长转向后方。

巨大的童话从道路深处渐渐逼近而来。队长朝着其脚部火力全开。巨大童话的下半身与其身体、手腕相比要小得多，攻击那里说不定能让它跌倒。

作战很顺利，巨大童话失去了平衡，跌倒在地面。虽然尝试着起身，但狭窄的通路有些碍事。成功了，接下来将其他童话击退，全速奔跑的话，说不定能够逃掉——

说时迟那时快。

巨大童话周围的黑暗开始蠢动，忽然朝着队长蔓延而来。

感到危险的队长纵身一跃，同时朝着队员大吼。

“快跑！当心被吞掉！”

然而从身后伸出的暗之手，眨眼之间便抓住了奔跑中的队员们。

“啊？”

队员们身体的一部分，在被黑暗轻抚之后，失去了存在的痕迹。

“啊……啊啊啊，啊啊啊啊啊啊啊啊啊！”

突然失去皮肤、肌肉和骨骼的身体，喷洒着血与内脏，当场崩落。四处都是同样的景象，被黑暗吞噬的队员们发出了同样的、绝望的悲鸣。

“什……什么东西……你到底是什么东西啊……！”

面朝黑暗，队长绝望地抛出了无意义的质问。童话从来没有回答过人类的任何问题。

但是。

“我是蛇鲨……Boojum哟。”（注：Boojum为19世纪英国作家路易斯·卡罗尔的诗歌《猎蛇鲨记》中创造的虚拟怪物“蛇鲨”的名字，该作者的代表著作为《爱丽丝梦游仙境》。）

黑暗如是说。



然后，将队长一口吞掉。

○

“……趁此期间，我和仅存的几名队员勉勉强强逃到了下层区域。但是那一层也有童话在，队员们一边保护我一边战斗，为了让我逃走而牺牲了自己。最后只有我逃了出来……”

听博士述说完这惨绝人寰的经过，黎明的代理班长们个个脸色发青。

“竟然……竟然有那样的怪物，那人类哪里还有救……”

“这是怎么了……为什么我们一定要遭这种罪……”

“对啊……大家都死了，以后该怎么办啊……？”

绝望支配了整个房间。黎明的干部对于人们来说就是希望。他们一起死去，就如同这地下监狱再次失去了太阳一般的绝望。

但是，就在此时。

只有博士，坚定地抬起了头。

“将黎明，再次编成。”

闻言，班长代理们无力地转头看着博士。

“将人们聚集起来，选出能力和人格出类拔萃的精英，让他们继承干部们至今为止的工作，然后创建一个全新的黎明。”

并没有人赞同博士的话语。大家已经绝望到出离疲惫，失去了与童话战斗的力量，就连内心都已经屈服。

但是，博士的发言并没停止。

“我也是太过小看童话了。人类还不具备与童话正面战斗的实力。先要承认这一点，在这基础上继续更进一步的研究。”

从破破烂烂的白大褂内侧，博士掏出了手掌大小的瓶子。瓶中装有类似肉块一样的物体。

“这是从塔里采集回来的样本。调查这个之后研究肯定会更进一步。在确立对抗童话的有效手段后，再去挑战监狱塔。”

在像幼儿园一般的房间里，类似球根一样的物体，其一部分被博士带了回来。

“老实说，至今为止我对其他人基本不怎么在意。只要能够继续进行Jail和童话的深度研究，其他事情怎样都好。但是，正是我不在意的其他



的实验槽中，关押着被捕获的S型童话，它已经非常虚弱。

外面站着的人，有博士，以及一个六岁左右的女孩。女孩正是已经逝去的队长所捡来的、在黎明养大的孤儿。

“爸爸，我准备好啦！”

少女向着博士，精神饱满地回答道。

博士将试管递到少女的手中，里面装有粉红色的液体。

那是童话的血液。

少女将试管一饮而尽。

瞳孔一瞬间闪出粉色的光辉，少女口角上扬，情不自禁地笑了出来。

“……啊哈，啊哈哈哈哈哈哈！”

少女感受到自己全身正涌上一股力量。

“很好，准备上吧。”

博士将实验槽的双重门打开。少女进入其中，确认外门已经完全关闭后，打开内门，进入了关押童话的地方。

察觉到有人类踏足，童话立刻采取了行动。就算是虚弱状态，像这样的小女孩必然也是秒杀。

就跟预料的一样，少女在一瞬之间——

“啊哈哈哈，欧啦——！”

少女在一瞬之间，将童话单手抓起，狠狠砸向地面。

看看还在地面痉挛着的童话，少女顺势一脚踩下。童话在少女的脚下粉碎，粉色的血液四散。

“爸爸，干掉它了！我很了不起吧？”

“嗯……干得不错。”

博士用温柔的眼光，注视着开心嬉笑的少女。

“小红帽真是个好孩子。”

○

一个能够击倒童话、破坏核心和梦魇、让它们大量出血的存在。

博士将她命名为“血式少女”。

人，拼上自己的性命救了我。说什么为了拯救人类，我是不可或缺的。”

接着，博士深深低下了头。

“为了再创‘黎明’，请大家助我一臂之力。”

○

在那之后，博士用了一年时间，将黎明再次编成。

招募具备勇气与信念的志愿者，再由博士亲自探寻有能力的人才。他自身也不再一直关在研究室里，而是积极地与其他人会面。

博士的活动取得了成效，再编成的黎明聚集了完全不逊于初期成员的人才。他们活用初期的干部们确立下来的准则，让民众的生活基础水平提升，并将因黎明全灭而变得荒芜的人心逐渐回复到能够自治的程度。

另外，博士的研究取得了极大的进展，针对Jail和童话设立了好几种全新的假说。

首先，监狱塔内部、幼儿园一样的房间里找到的球根状物体，是类似于给Jail和童话供给营养的、心脏一样的东西。它不仅仅存在于塔中，就连各个迷宫也各有一个，将其破坏后，就能抑止周围区域诞生出童话。博士将这玩意命名为“核心”。

然后，在塔中出现的巨大童话是核心的守护者，并时刻从核心处接收大量的营养。因此不管怎样的攻击都对它无效，但是只要破坏核心就能直接杀死它。博士将其命名为“梦魇”。

另外，童话与梦魇的血液会成为促进监狱塔成长的营养。博士推断，只要在塔的内部大量喷洒它们的血液，监狱塔总有一天会成长至刺破覆盖着地下监狱的地膜，到时候人类也许就能逃离这个监狱，回到地面。

这些都还只存在于假说的阶段，但博士说只要满足了某项条件，就能够进行实际验证。

那个条件就是。

一个能够击倒童话、破坏核心和梦魇、让它们大量出血的存在。

通常的人类是不可能做到的，这已经毋庸置疑。那么——

○

黎明本部，研究所内。

在极厚的亚克力板制作



第6话

小红帽并不知道自己的身世来历。

当她懂事的时候就已经在黎明的研究所里，由以博士为首的黎明成员们养育着。据博士所说，在她还不能好好说话、差不多四岁的时候，突然冒出一句“婆婆的耳朵为什么那么大”。小红帽自身对此却没什么印象。

不过，在那之前不管怎么称呼都不给反应的她，当时却自称“小红帽”，因此以后也就用这个名字称呼她了。

小红帽被黎明保护之时，身体的发育状况差不多在两岁左右。因此，已经逝去的队长将捡到她那一天，定为她两岁的生日。

在那以后，八年的岁月过去了。

○

“十岁生日快乐，小红帽。”

“谢谢大家！呼——”

小红帽一口气吹灭生日蛋糕上燃烧的小小蜡烛，周围的大人们也送上热烈的掌声。

“呐，这个可以吃了吗！？”

“当然。这可是专门为你做的。”

“哇——！最喜欢视子了！我开动了！”

小红帽正开心品尝着的粉红蛋糕，当然并不是真正的蛋糕。今时今日，蛋已是贵重食材，砂糖和牛奶更是早已绝迹，因此只能用水和小麦粉一类材料制作类似蛋糕的仿造食物。小麦也是花上好些年栽培，才终于安定下来的农作物。

“甜甜的～真好吃～”

少有机会品尝的甜味，让小红帽喜笑颜开。但是，制作蛋糕的当事人，看到小红帽的笑脸，却皱起眉头别过头去。

戴着眼镜、身着白大褂的少女名为“视子”。年仅十八岁便隶属黎明的救护班，一边负责医疗，一边接受博士的教诲，正在学习童话和 Jail 的知识，是前途无量的少女。

视子不忍正视小红帽笑容的理由，是因为她知道那蛋糕仿造品的真相。毕竟制作蛋糕的就是她本人。

没有砂糖，蛋糕又怎会是甜的?

一想到这里，视子实在无法直视小红帽的笑容。

另一方面，博士一边微笑注视着正在大快朵颐的小红帽，一边掐着时间向她搭话。

“小红帽啊，今天还有其他礼物送给你哦。”

“真的！？是什么？”

“阿春。”

“是。”

博士口中的“阿春”，是右眼戴着眼罩、头发乱糟糟的三十岁男子。隶属再编成后的黎明整备班，因为拥有极高的技术力，甚至有着专用的整备室。虽然眼神凶恶，但绝对不是坏人。

“小红帽，拿好咯。”

“……这是什么？”

小红帽将阿春递来的大包裹豪爽地撕破，里面装着的礼物是……

“哇啊……好大的剪刀……”



举起这把几乎跟自己一般大小的剪刀，小红帽咔嚓咔嚓地动着刀刃。剪刀本体是黑色，刀刃部分是白色。

“小红帽啊，这是阿春为你制作的，只属于你的武器。有了这个，你就能比以往更轻松地打倒更多的童话了。”

听到博士这番话，小红帽睁大了双眼。

童话。会抓住人类进行拷问，都是坏人。

是我应该打倒的敌人。

“博士！我想赶快试试！”

“别急别急，没必要赶在今天嘛。”

“不，就要今天！现在就要！”

童话到底是什么，以及人类为什么非得生活在这地下，这些原因小红帽都从博士那里听说过。当然也得知了自己应当完成的事。

打倒童话，用它们的鲜血让塔成长，刺破地膜，然后从地面逃离。

听到这番说明时，小红帽很普通地就接受了。没错，自己就是为了解决童话而诞生的。这样的想法很自然地出现在她的脑海中。

“冷静点，这剪刀还只是把试作品。不先试试看再逐步改良的话，是不能投入实战的。”

“那让我先试试看不就行了嘛！”

能比以往更轻松地打倒更多的童话。听到这番话时，小红帽感到自己体内的血正在骚动。现在可不是吃蛋糕的时候。

看着非要现在就试试剪刀锋利度的小红帽，博士困扰地叹了口气，给出一个提案。

“拿你没办法……去水族馆试试吧。那儿的话，只要不跑到太深处就没问题。”

这个城镇本来有一座水族馆，被 Jail 寄生后也变得扭曲不堪。里面的童话由于是鱼的拟态，大部分个头都很小而且不在水中就无法行动。大个头的种类与能在地面自由行动的种类均位于水族馆的深处，在之前的调查中已经确认了这一点。因此可以说危险性是比较少的。

“阿春，从自警队里调几个人，跟你一起陪这孩子去吧。”

“好啦好啦……”

“爸爸，可以去吗！？”

“啊啊，但是，一定要听阿春的话。不要去到太深处。遇到大型的童话和梦魇不要勉强战斗，立刻逃走。还有……”

“绝对不要对蛇鲨出手，对吧？我知道的！”

蛇鲨。五年前将初代黎明成员逼至全灭、正体不明的怪物。博士将其假设为童话们的领袖，早已严厉地告诫每一个人，遇到之后不要出手，一定要立刻逃走。只有蛇鲨，是连血式少女也无法对抗的。

“万事小心。你是我们最重要的女儿。”

“嗯！我去去就来！”

“给我等下小笨帽。不是刚刚才跟你说要听我的话吗。”

“人家才不笨呢！放手啦！”

阿春抓住正要冲去的小红帽的脖子，一边拖着她一边消失在隔壁房间。这是去挑选陪同前往的人员了。

留在后面的视子，用冷漠的声音质问博士。

“还太早了吧？如果是重要的女儿，不是更应该……”

“我知道的。但是这也没办法。为了让人类离开这座监狱，必须借助她们的力量……”

博士拖动着撑着拐杖的右脚，用手抚摸着长长的前发盖住的右眼的伤痕。两者都是从让黎明全灭的监狱塔中逃离时留下的伤。

“小红帽之后，轮到那孩子了吗？”

“嗯。总有一天会找到第三人、第四人的吧，现在暂且就……”

博士与视子一边交谈着，一边看向研究室深处的那道门。

○

“八……九……十！”

在水族馆入口进去后不远的广场，小红帽挥舞着巨大的剪刀，将鱼型的童话接二连三地剪碎。

“啊哈哈，这真是太棒了！”

剪刀毫无阻碍地将童话的躯体两断。就算对象只是小型的童话，也让人清楚地体会到武器的威力。童话的血液接连不断地飞溅到小红帽身上，她的瞳孔也接连不断地闪烁着粉色的光芒。

小红帽舔了舔自己脸颊上的粉色血迹，露出恍惚陶醉的表情。

童话的血，甜甜的。

“喂，可别到太里面去喔。”

“知道了……嗯？”



正被位于入口附近的阿春嘱咐一通的小红帽，在回话的途中突然噤声，并仔细倾听着通道深处传来的声音。

“……有谁在那边！”

然后，朝着声音传来的方向全力奔走。

“啊，小红帽！快给我回来！”

无视阿春的制止，小红帽继续向深处奔走。

“听到了……这绝对是人类的声音！”

然后在昏暗的通道深处几个转角后。

小红帽来到遍布着童话粉红鲜血的房间。

中央有着十来头人与鱼融合而成的M型童话，正在攻击倒在那里的小女孩。

“给我住手！！！”

小红帽朝着童话集团突击，挥舞着剪刀。

一头、两头、三头……虽然小红帽不断击倒着童话，但无奈敌人数量实在太多，自身也逐渐开始受到攻击。这样下去会被干掉。

就在她闪过这个念头的瞬间——

从被剪刀切断的童话头颈处，喷出的大量鲜血染遍了小红帽全身。

“啊——”

心脏重重地跳动了一下。

小红帽的瞳孔，闪烁出从未有过强烈粉色光芒。

与此同时，她的发色也化为苍白，头上生出狼一般的耳朵，腰后也长出一条尾巴。它们都闪烁着粉色的光芒。

“啊哈、啊哈哈哈哈哈！啊——哈哈哈哈哈！去死吧去死吧去死吧去死吧！”

小红帽展露出疯狂的笑容，以之前完全无法同日而语的凌厉气势开始挥舞着剪刀。每一击要么将其四肢剪个粉碎，要么将其从头到尾一刀两断。血液与内脏漫天飞舞。

终于最后一头童话也遭到斩杀。不一会儿粉色的耳朵和尾巴也消失无踪，头发与瞳孔的颜色也恢复了正常。

冷静下来的小红帽，靠近被袭击的小女孩。

“呐！没事吧！？”

抱起她瘫倒在地面的身体。

“……诶！？”

小红帽发出惊讶的声音也是理所当然的。

小女孩身上也沾满了童话飞溅出来的血液，虽然不太容易发现——

但她看向小红帽的眼神中，同样闪烁着微弱的粉色光辉。

而且，及腰的长发一片苍白，从破烂的衣服中伸出的双腿上，覆盖着粉色鳞片一样的东西。

“……好痛……好痛啊……”

小女孩发出虚弱的声音。她身上的血迹看来不仅仅来自童话，自身也因为承受童话的攻击而多处受伤并失血。

“没……没关系！我马上带你回去，让视子帮你治疗！”

虽然还有很多想问的事，但判断出优先事项的小红帽温柔地抱起小女孩，准备离开这里。

在她怀里的小女孩，纯朴地问道。

“姐姐你是谁……？”

“我叫小红帽喔。你呢？”

被称呼为姐姐似乎让小红帽非常开心，她以最温柔地声音回答道。

而小女孩像是想不起自己名字似的，稍稍侧过了头思索着。

接下来，又像是恍然大悟般地回答道。

“我……我的名字叫，人鱼公主……”

第7话

飞溅在墙上的粉色血液，随着时间经过慢慢浸入墙中，渐渐失去了原本的光彩。

小红帽抱着自称“人鱼公主”的负伤少女，离开了童话尸横遍地的房间，向外走去。

总而言之，先带她回到黎明，带她去见博士与视子。伤口当然必须得治疗，而且，说不定这个孩子——

小红帽看着怀中筋疲力尽的人鱼公主的脸庞。

她的眼中仍然闪烁着粉色光芒，长发似雪般苍白。破烂的衣服中伸出的双脚，果然还是包裹着粉色光芒的鳞片。

小红帽知道一个跟她非常相似的人。

那就是自己。

只要大量饮下或沐浴童话的血，小红帽的眼睛就会放出粉色光芒，头发变得雪白，生出粉色的耳朵与尾巴。而且，从身体的深处会涌出一股力量。

博士将这个状态称为“觉醒”。现在的人鱼公主，就与觉醒状态的征兆完全一致。

“呐……莫非你是血式少女？所以才在和童话战斗吗？”

面对小红帽的提问，人鱼公主感到疑惑地眨着眼。

“xue shi……shao nǚ……？ tong hua……？”

“童话就是我刚刚打倒的这些家伙喔。在我来之前，都是你在跟它们战斗吧？”

“……它们都欺负我……我想让它们停手，就把其中一个推了出去，结果撞到了什么尖尖的东西……流了很多血。那些血也溅到了我身上……回过神来时，已经跟它们打起来了……”

不会有错，这是跟自己一样的“觉醒”。小红帽这样确信。

“但是，它们人实在太多了，被打得好痛好痛……都以为自己要死了，幸好那时候姐姐来了……”

人鱼公主紧紧地抓住小红帽。能够救助这名少女，以及被少女称呼为姐姐，都让小红帽深感无比欣喜。

“已经不要紧了，姐姐会救你的。”

“嗯……谢谢你，姐姐。”

“总之我们先去黎明吧。”

“li ming？”





“是我的家喔。有爸爸、视子、阿春，还有好多好多人。你的伤很快就能治好的。”

小红帽用温柔的口吻让人鱼公主安下心来，但她自身却感到些许焦躁。

这里原本是城镇的水族馆。水族馆这种建筑原本就是为了让大多数人走动而设计的，因此会避免复杂的构造。

然而因为Jail的寄生而拟态化的原・水族馆，原有的通路都被堵塞住，而墙上四处打开的洞穴反而成了通路，导致这个扭曲的水族馆如同迷宫一般。

之前听到人鱼公主声音的小红帽，只顾着朝声音的方向奔走，完全没有在意周遭的地形。因此现在的小红帽，既不知道这里是什么地方，也不知道自己是从哪里来的……简单的说，就是迷路了。

“喂——！阿春——！”

“……小红帽……在哪里……”

从通道的深处，隐约能听见阿春的声音。但是在空荡荡的水族馆里，声音经过反射都变成了回声，无法把握正确的位置。

“嗯……是这边吗……？”

总感觉是从这边的方向传来的声音——小红帽依靠自己的直觉前进着。

“小人鱼，还好吧？”

“嗯……”

人鱼公主的回话没有丝毫气力。她的伤可能比想象中更严重。而且人鱼公主一直处于觉醒状态下，也让小红帽很在意。自己虽然也进入过觉醒状态，但击倒童话后就恢复正常了。

现在小红帽的眼睛并非粉色头发也不是白色，耳朵和尾巴也早已消失。但人鱼公主还保持着那个样子，到底是怎么回事？

总之，要尽早与阿春汇合，一起回到黎明——一边这样思考着，一边转过角落的瞬间。

“哇啊！？”

突然脸上中了一拳，小红帽抱着人鱼公主一起摔倒在地上。

定睛一看，道路前方有数头人类与鱼融合后的童话聚集在一起。

“又来了……！对不起啊小人鱼，先把你放一放！”

“啊……姐姐……”

将人鱼公主放下，小红帽再次挥舞起剪刀。刚刚被揍的时候似乎是哪里被划伤了，从鼻子和嘴里流出了鲜红的血液。

被偷袭后有些动摇的小红帽，被复数的童话一起袭击，一时处于无法反击的劣势中。一击又一击，不断承受着童话攻击的小红帽，身体染上的不再是粉红色，而是自己的红色鲜血。

“啊……姐姐……！”

“没……事的……！姐姐一定会、保护你……！”

如同从苦痛中挤出来的声音，让人鱼公主感到更加悲伤。

终于，从围攻小红帽的童话之中，其中一头穿过小红帽身边，径直冲向躺卧在路边的人鱼公主。

“咕……！不许碰她啊啊啊啊！！！！！”

不顾自己正受到的攻击，小红帽强行转过身来，用剪刀刺穿了那头童话的身躯。然后全力开刃，从内侧将其躯体撕裂。

千钧一发之际，被一刀两断毙命的童话喷出大量鲜血，将人鱼公主的身体染成了粉色。

而小红帽立刻转回前方，再次与攻击自己的童话展开战斗。

所以才没能注意到。

“呜……啊……？”

沐浴了大量粉色血液的人鱼公主，眼睛大大睁开，发出痛苦的呻吟，并开始痉挛。

“这就……结束了！”

在战斗途中，小红帽也因为沐浴了童话的血液而觉醒，战况也因此急转直下。虽然伤痕累累，但好歹还是击倒了最后的敌人，终于能够稍微喘息一下的她回过身来。

“小人鱼，你……你没事、吧……？”

小红帽察觉到人鱼公主的外貌似乎跟之前有所不同。

是哪里不对呢？一眼看上去也没什么大的变化。粉色的瞳孔，雪白的头发与皮肤——皮肤？

不对劲。直至刚才，人鱼公主都还穿着破破烂烂的衣服，能看见皮肤的只有露出的腿部。然而现在，她的上半身几乎是全裸状态，下半身也——

“……诶？”

小红帽不敢相信自己的眼睛。

人鱼公主的下半身，直至刚才为止都还是两条人类的腿。

而现在已经完全并在一起，化为了鱼类的尾部。

其姿态仿佛就是真正的人鱼公主。

而接下来的瞬间。

“Gaaaaa！”

人鱼公主突然跳起扑向小红帽，朝着她的大腿开始啃咬。

“痛！小人鱼你干什么！？”

小红帽挣扎着想要甩开她，但人鱼公主以难以置信的力量死死抓着小红帽的下半身，并顺势将她推倒在地。然后放开腿部，开始啃咬腹部。

“呀啊！住手，快住手啊小人鱼！好痛啊！”

然而无论小红帽怎么恳求，人鱼公主也没有停下的意思。化为鱼尾的下半身啪嗒啪嗒地叩打着地面，手指扣住小红帽的手腕，这次的目标是咽喉。

注视着小红帽的粉色瞳孔所映射出的，毫无



疑问是杀意。

“不……不要啊啊啊啊啊啊啊！！！！”

下意识地。

小红帽将手中的剪刀刺了出去。

刀刃贯穿了人鱼公主裸露的胸膛。

“……啊……”

察觉到自己所作所为的小红帽，陷入愕然之中。

人鱼公主睁大了眼睛，看着自己被贯穿的胸膛。

“……姐、姐……？”

她疑惑地看着小红帽。

然后，就此断绝了气息。

○

“不是童话，确实是血式少女。”

黎明本部，调查了阿春他们带回来的人鱼公主的尸体后，博士下了这样的结论。

“还以为找到了新的血式少女，没想到竟然让她死掉了……阿春，有你跟着还发生这样的事，真是遗憾呐。”

“……抱歉。”

如今黎明的最优先目标，就是找到如同小红帽一般的血式少女。阿春诚恳地承认了自己的失误，没有进行任何辩解。博士也明白继续责怪下去亦于事无补，长叹一声之后便转换了心情。

“不过，这到底是怎么回事……据小红帽所说，这个人鱼公主，似乎有着我们尚未知晓的觉醒方式。”

“啊啊。虽然我没有亲眼看到不敢断言……不过明明钦慕着小红帽的她，竟然会不由分说地袭击过来，甚至连语言也无法分辨。”

“莫非觉醒还有更深的阶段……？或是正面觉醒和负面觉醒……？看来有必要用童话的血继续做实验……”

看着一个人开始喃喃自语的博士，阿春皱起了眉头。

“虽然那也很重要没错，但也为小红帽担心一下吧。”

阿春找到小红帽的时候，她正抱着人鱼公主的尸体痛哭流涕。

哭累了之后进入脱力状态，回到黎明之后，好不容易才能回答博士提出的问题，现在则把自己关在房间里。她的内心到底多么悲痛，旁人简直难以想象。

但是，也不能一直这样下去。

“小红帽吗……是啊。没办法，虽然还觉得早了点……”

言罢，博士的手伸向了通往研究室深处的那扇门。

○

“小红帽啊，我进来了喔。”

外面响起敲门声和博士的声音，然后房门被打开了。

小红帽抱着膝盖坐在床上，用帽子完全盖住自己深深垂下的脑袋。

称呼自己为姐姐、第一次相遇的妹妹，却被自己亲手杀死。不想思考，不想说话，干脆就这么被狼吃掉算了——悔恨的念头不断侵蚀着她。

“小红帽啊，有个孩子想让你见一下。”

即使听到博士温柔的声音，小红帽也没有做出任何反应。

但是——

“好了，进来吧。”

“好、好的。”

回应博士的声音，让小红帽惊讶地抬起了头。与自己同样、或是稍显稚嫩的、女孩子的声音。没错，刚好就像人鱼公主那样的——

抬起头的小红帽，看着站在房间入口的少女。

有着蓝色及腰长发，耳边扎着黑色的蝴蝶结的，非常可爱的少女。

“好了，做个自我介绍吧。”

在博士的催促下，少女往前走了一步，非常紧张地开口说道。

“我……我的名字是灰姑娘。”

小红帽朝着博士瞪大了双眼。这孩子是谁?

“跟你一样的血式少女。是你的……妹妹喔，小红帽。”

妹妹。

这个词，将小红帽逐渐冻僵的内心缓慢融解。

名为灰姑娘的少女，稍稍有些害羞地继续说道。

“还、还请您多多指教……姐姐大人。”

被叫了……姐姐。

小红帽从床上飞扑而下，冲到灰姑娘身边，紧紧抱住那小小的身体。

“呀！？这、这是怎么了！？”

灰姑娘一脸困惑，而小红帽只是紧紧、紧紧地抱住她。

这一次。

以姐姐的名义起誓，这一次一定要保护好这孩子。



第8话

灰姑娘对于自己双亲的记忆有两种。

其一是夸赞自己“真漂亮”，并非常疼爱自己的记忆。

其二是整天使唤自己做扫除和杂务，非常辛苦的记忆。

灰姑娘自己也分不清哪边才是真正的记忆。她只知道在自己懂事的时候，已经处于“黎明”的保护之下了。

在某个迷宫的调查中，博士发现了灰姑娘，并将她带回本部。那是黎明在监狱塔全灭之前、距今六年前的日子。

博士根据她的身体发育程度判断，将那天定为她的三岁生日。而自从来到黎明之后，灰姑娘再也没有被指使去做过杂务。

后来灰姑娘也向博士询问过关于自己双亲的事，而得到的答复是“不清楚。找到你的时候，你父母已经不在了。”

既然如此，那么自己在三岁之前就与真正的双亲别离，关于他们的记忆肯定也是很模糊的了。

既然如此，再怎么说也很难想象有人会让一两岁的婴儿去做杂务吧？而就算真有这样的事，自己也不可能完成的。

所以灰姑娘就把被疼爱的记忆当做真正的记忆，而将被使唤的记忆作为奇怪的梦来对待了。

但即便如此，在黎明的日子里，她还是自愿地担当着卫生打扫等杂务。

而且，为了满足记忆中想要保持漂亮的愿望，灰姑娘时常扎着可爱的缎带、穿着漂亮的洋装，以及佩戴着据说被博士抱回来时就一直放在身边的、水晶鞋外观的小饰品。

打扮漂亮的时候，以及做杂务的时候。

在这两段时间以外，灰姑娘对于自己待在黎明这件事，不知为何会感到无止境的不安。

○

博士他们当然察觉到她的记忆与童话故事《灰姑娘》中的剧情完全一致，但是并没有告诉她。

在调查被命名为血式少女的小红帽那不可思议体质的过程中，博士早已确信一定还会遇到其他拥有类似体质的人。

而他们找到的第二位血式少女，就是灰姑娘。

无论小红帽还是灰姑娘，她们都是自己报出自己名字的。而且两人都时常做出一些让人联想到对应童话主人公的举动。例如小红帽就喜欢罩着兜头帽，而灰姑娘就喜欢穿着漂亮的衣服，等等。

确信着这一定与她们的特异体质有所关联，博士从而展开了进一步的调查。

然而另一方面，他却禁止小红帽与灰姑娘见面。

将她们安排在相隔遥远的不同房间，正确管理她们的日常生活，并精心调整她们的活动时间，决不让两人碰面。因为博士尚未完全把握血式少女的性质，让两人碰面的话，会发生怎样的情况简直不可预料。

为了攻略监狱塔，她们的力量是绝对必要的。



为此就算发生任何事也决不能失去她们。所以博士慎之又慎地养育着两人。

但是，悲剧还是发生了。

那是小红帽的十岁生日。拿到新武器作为生日礼物的小红帽前往水族馆，在博士尚未调查的地方找到了新的血式少女，但一番波折之后却又让她死去。

对于博士来说，不仅仅是失去了贵重的血式少女，就连平安归来的小红帽也把自己关在房间里不肯出来，这是值得忧虑的事态。

于是博士终于作出决定，让灰姑娘与小红帽见面。

○

“灰姑娘啊，我可以进来吗？”

“博士吗？没问题哦。”

打开房门，博士走进灰姑娘的房间。房内整顿得整洁、干净，闪闪发光和可爱的小物件整齐有序地排列着。

“灰姑娘啊，其实有个孩子想让你见一下。她叫小红帽，是你的姐姐。”

“诶……”

姐姐。听到这个词汇，灰姑娘无意识地皱了皱眉头。

“虽说是姐姐，但你们并没有血缘关系。只是作为血式少女的姐姐。”

姐姐。不知为何，对于这个词汇灰姑娘没有任何好感。明明没有任何根据，却总觉得只要见面就会被欺负。

博士似乎也察觉到这一点，温柔地抚摸着灰姑娘的头。

“没事的。小红帽是个开朗、温柔的孩子。绝对不会欺负你的。”

“是……真的吗？”

“嗯。但是……小红帽现在非常沮丧。”

“诶？”

“小红帽也有其他的血式少女妹妹，但那个妹妹被童话杀死了。小红帽为没能守护好妹妹而悔恨，把自己关在房间里不肯出来。”

博士小小地撒了个谎。事件既然已经发生了，不如反过来利用一下，说不定还能提升血式少女对童话的敌对意识。而事实上对于灰姑娘来说，这确实很有效果。

童话。血式少女应该打倒的敌人。而它们竟然还杀掉了自己的同伴。

就跟博士预想的一样，灰姑娘燃起了对童话的憎恨。同时也不由得关心起因为妹妹被杀而陷入沮丧的姐姐。

“所以灰姑娘啊，能不能跟小红帽见一面，叫她一声姐姐呢。”

灰姑娘思考着。虽然自己或许无法代替那个死去的妹妹，但如果自己也能对谁带来帮助的话……

“我明白了。请让我们见面吧。”

挥去脑海中对于姐姐的负面印象，灰姑娘这样回答道。



人鱼公主。被小红帽杀掉的血式少女。

根据报告，人鱼公主似乎展现了自己尚未确认的觉醒方式。

关于血式少女还有不少谜团。必须展开进一步的调查——

○

在实验槽中，灰姑娘换上了便于运动的服装。一边压抑着因为服装太过朴素而产生的不安感，一边紧握着早已成为她心灵支柱的小小水晶鞋吊坠。

“灰姑娘，可以开始了。”

“好……好的。”

在博士的示意下，灰姑娘将试管中的粉红色液体吞下。

“……！”

一瞬间，灰姑娘的瞳孔放出粉色光芒。

继续喝掉数管液体后，外貌也开始产生变化。

瞳孔保持在粉色状态，原本蓝色的头发也在一瞬之间染白。闪耀着粉色光芒的缎带和饰品也忽然具现化、穿戴在她的身上。

“觉醒状态……小红帽啊，人鱼公主当时也是这个样子吗？”

“嗯。一开始就是这个状态，但记得之后还有一次变化。”

袭击小红帽的人鱼公主，处于另一种觉醒状态。现在进行的实验就是为了解开这个谜团。

“外貌看上去有什么不同吗？”

“嗯，那个，衣服不见了。还有两只脚合在一起，就像是黑色的鱼尾一样。”

“鱼尾……黑色的……”

博士想到了童话故事里的人鱼公主。上半身是人类女性的姿态，下半身则是鱼尾。

“变得更加接近童话故事里的形态吗……小红帽啊，当时人鱼公主是怎样的状态？”

“那个……受了好多伤。所以我把她放在地上坐着，一边保护她一边战斗。在那之后她就没有受伤了。但是把敌人全部打败后，她就已经……”

“那个时候，她有没有被童话的血溅到？”

“不太清楚……当时我也在全神贯注战斗。不过因为喷了很多血，我想可能有溅到吧。”

“嗯……”

博士一边听着小红帽的回想，一边思考着。

（负伤至一定程度之后，再沐浴一定量的童话之血，就会进入负面觉醒状态吗……？那个时候不只是童话，而是会不分敌我攻击身边的对象？要真是这样就太危险了，根本不能让两名以上的血式少女组队。必须要确认觉醒条件……但是要怎么实验呢？故意让这些孩子受伤，然后再给她们浇上童话的血……这也太过分了。阿春和视子绝不会坐视不理的。那到底该如何……）

“那、那个……爸爸。”

“嗯？”

小红帽的声音唤回陷入沉思的博士。

小红帽手指着实验槽的方向。博士仔细一看，觉醒状态的灰姑娘不知何时开始蹲坐在地上，不断在地面画着“の”字。

“实验没有达到预期的结果吧……反正……反正像我这样的，也就是个吃灰机器……对实验一点用处都没有……”

灰姑娘露出仿佛窥探过地狱深渊后的阴沉表情，喃喃自语地吐出一些自虐的话。

“……灰姑娘这是怎么了？”

“啊，那个啊。你在觉醒之后不是会变得非常兴奋非常开心吗？灰姑娘跟你正好相反啦。”

终于，灰姑娘开始坐着殴打起地面来。

“好了啦，大家都去死就好啦……对我这么残酷的世界，干脆毁掉算啦……”

“没、没关系吗？那个……”

“随便让她揍死几个童话宣泄一下就能复原了。喂，有谁在吗。”

就像是日常一般，博士叫来工作人员，带了几头作为祭品的童话过去。

血式少女也是有各种各样的呐……小红帽认真地这样想到。



○

“还、还请您多多指教……姐姐大人。”

于是灰姑娘终于向自己初次见面的“姐姐”打招呼——的途中，忽然被对方飞扑下来抱住。

“呀啊！？怎、怎么了！？”

“灰姑娘是我的妹妹吧！？我叫小红帽！放心吧。姐姐绝对会保护你的！”

“嗯、嗯嗯……？等、等一下博士，这究竟是……”

被紧紧抱住、脸颊也被蹭来蹭去蹭来蹭去的灰姑娘，转头困扰地望向博士。但博士只是露出慈祥的笑容，缓缓点着头。

“灰姑娘！我的妹妹！啊～好可爱啊灰姑娘！”

“等……差不多把脸挪开……好烫！好烫啊！麻烦请退开一下好吗！”

“不要！绝对不放开！”

“啊啊真是的……！没问题的啦！我哪里也不会去的啦！”

一边说着，一边靠蛮力将小红帽推开。

万般遗憾的小红帽，以被丢弃的小狗般的无辜眼神注视着灰姑娘。

“……真的？哪里也不去？”

“……真是的。这样看来我才更像姐姐嘛。”

“不对！我才是姐姐喔！来，再叫一声姐姐吧！”

“吵死了！你这种人叫你‘小红帽’就够了！”

“不要啊～叫姐姐嘛～”

为了遮羞故意用词粗鲁的灰姑娘，以及紧缠着前者不放的小红帽。博士微笑地守望着两人。

吵吵嚷嚷斗嘴的两人，在博士眼里如同真正的姐妹一般，善哉善哉。接下来博士开始考虑另一件事。

第9话

在被卷入无力对抗的灾害时，人们所采取的行动，大致上会是以下三种之一。

第一种是决不放弃，勇于面对。

内心坚强的人会做出这种选择。在面对现实之后，摸索自己力所能及的事，并在可能的范围内展开行动，努力改善现状。

在这个城镇里，隶属“黎明”的成员主要就是这类人。他们并非只顾着自己，而是摸索着让大家都能脱离这个现状的方法。所以他们才能成为人们的希望。

第二种是放弃一切，任凭处置。

多数的人会做出这种选择。在绝望般的现状面前失去再起的力量，只顾着寻找稍大一些的房檐，然后躲在下面避雨。祈祷着雨快些停，但一般不会去想如何让雨停下来。

在这个城镇里，在名为黎明的房檐下，躲避着童话这一大雨的一般大众主要就是这类人。但是，即便他们就快被不安所压垮，也不会将这股不安托付于他人。

黎明要是输了该怎么办，自己要什么时候才能回到地上……就算都是些消极的思考，也是他们用自己的头脑所想到的。

第三种则是停止思考。

做出这种选择的人绝不在少数。无法忍耐现状，寻找着能够托付自己不安的对象，找到之后就会说服自己“已经没事了，之后就靠他来帮助我好了。”以此来保护自己的内心不会崩溃。

像这样的人，只要还存在着可供托付不安的对象时，就绝对不会绝望。那种姿态从某种意义上来看也算是积极开朗向前的，他们向同样不安的人寻求着救赎，如同被光明吸引的飞蛾一样聚集起来。

不过理所当然的，能够将所有人的不安一肩承担的人，几乎是不存在的。

那么，人们到底要将他们的不安交付给谁呢?

答案只有一个。

在这个城镇履行着这一使命的，是被尊为“太阳女大人”的一位女性。

浅色的肌肤与头发，左右不同颜色的瞳孔似乎一直注视着远方。其充满神秘的外貌，不由分说便吸引了人们的目光、以及心灵。

她以梦幻一般的口吻这样说道。

“有朝一日太阳之神将会烧毁天盖，大家就能够离开这座监狱了。”

这句话被一部分人奉为“预言”，在那些寻找着能够托付不安的对象的人群中流传开来。

以太阳女为中心，等待着太阳之神救赎的集团规模也渐渐扩大，如今已是这个城镇仅次于黎明的第二大团体。



人们称其为“太阳教团”。

太阳教团原本只是为了方便人们互相帮助而设立的无名小集团。其设立日比黎明更早，主要履行着优先照顾弱者、赈济难民、养育失去父母的孤儿等孤儿院一般的职责。

在黎明结成之后，双方相互连携并特化自身的特点，如今同样成为了这个城镇不可或缺的团体。与为了高效率守护民众而采取纵向构造的黎明最大的不同点，在于教团为人们提供了横向平等的联系。



黎明带来安全，而太阳教团带来安心。

在这个城镇里，两个团体就像这样发挥着各自的机能。

那么，故事回溯到太阳教团尚未被称为教团，而太阳女也还未被如此称呼的时候。

在那个孤儿院，有三个失去父母的孩子被保护着。

○

“哎呀呀，真是好可爱啊～”

聚集在孤儿院的女性们，围绕在即将成为新的亲人的三个孩子身边，发出热闹的声音。

在这个城镇里，偶尔也会有这种发现孤儿的时候。基本上都是父母遭到童话的狩猎，而万幸孩子免遭其难的情况。这所孤儿院会将这样的孩子聚集起来，大家一起抚养。

但是，一次找到三名孤儿，也算是很少见的情况了。

看上去三个孩子差不多都是三、四岁左右，都是女孩子。虽然头发的颜色都不相同，但三人的面貌非常相似，应该是姐妹吧。

“找到她们的时候，几个孩子都在哭。周围还有一头童话的尸体，父母也哪里都找不到……大概是大家一起移动的时候，被复数的童话袭击，虽然反击杀死了一头，但还是被剩余的童话给抓走了吧……”

找到三个孩子的男人这样说道。女性们也悲伤地皱起了眉头。

“这样啊……拼了命守住了孩子呢，真了不起……呐小家伙们，今天开始这里就是你们的家喔。”

女性蹲下身子来，与孩子们的视线保持在同一高度，微笑着说道。孩子们似乎没能理解这句话，茫然地看着女性。

“带来这里之前也试着跟她们搭过话，但看来还不能很好地说话啊。”

“是这样啊? 肯定是因为处于紧迫的环境下吧，真可怜……”

自从城镇陷入地底后，在那之后出生的孩子们，经常会有身体或智力发育缓慢的情况。原因大概是因为难以获得正经的食物，以及无法沐浴太阳的光芒吧。

但即便如此，大部分的孩子也有早早就能理解的事物。

“呐，你们的名字是什么? ”

就算是不能顺畅交谈的孩子，大多数也知道自己的名字。毕竟是从小时候起就听得最多的语音。

面对女性的提问，三人中看上去个头最小的红发女孩子开口回答。

“……拇指姑娘。”

实在是太过不像名字的回答，让大人们惊讶

不已。

剩下的两个女孩子，也接着开口回答道。

“白雪公主。”

黑发的女孩子。

“睡美人……”

绿色卷发的女孩子。

大人们面面相觑。当然他们也听闻过这些名字，但这毕竟不是应该给普通孩子取的名字。然而——

“哎呀，这样啊。三位都是小公主呢。难怪这么可爱喔。”

大人们也没有再对三人的名字提出任何疑问。

大概都认为在这个一切都变得奇怪的世界里，这也不是什么值得牵挂的问题吧。而且大家也都觉得，这些名字很奇妙地与三个孩子非常相配。

“拇指姑娘、白雪公主、还有睡美人。从今天开始我们一起生活吧。请多指教喔。”

三个孩子果然还是没能好好理解大人的语言，一起歪着头。

那步调一致的样子非常惹人怜爱，治愈了大人们的心灵。

○

一开始还让人担心记不住语言的三姐妹，在两年后也已经完全学会了说话。

“白雪、小睡，这边这边！”

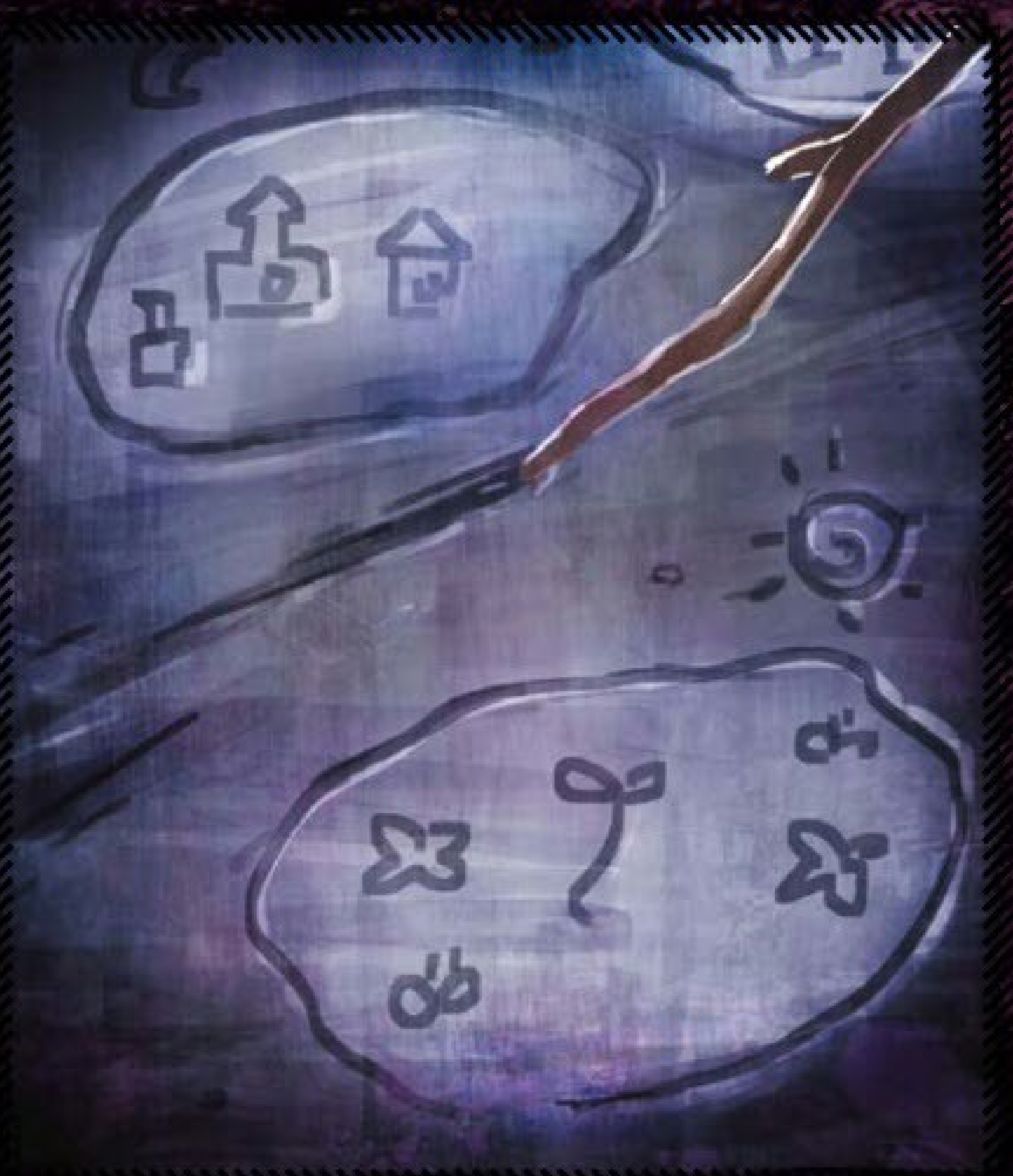
开朗活泼的长女，拇指姑娘。面对大人有时候会采取稍稍顽固的态度，但对两个妹妹则是比谁都更温柔。因为个头最小，一开始还以为是三女，直到会说话之后才知道是长女，着实让大人们吃了一惊。

“拇指姐姐，等等我啊～”

有些怕生的二女，白雪公主。待人接物温文尔雅，但有少许胆小，总是跟在拇指姑娘的身后。很会观察周围的气氛，还能主动帮助大人工作，所以也特别受到大人宠爱。

“……”

沉默寡言我行我素的三女，睡美人。一言蔽之就是爱睡觉。就算是清醒的时候也跟睡着了一样，基本不怎么说话。虽然不知道整天在思索些什么，但面对大人的提问时也能正直地做出反应，因此可以肯定是能够理解语言的。



三姐妹在旁人看来也是关系很好，不知何时已经成为了孤儿院的吉祥物一般。

而且，还有一些孩子与三姐妹的关系特别好。

“喂～小拇指～”

“啊，小满！”

听到慢悠悠的呼唤声，拇指姑娘停下脚步回过身去。

一边挥手一边望向这边的，是有着浅色的肌肤与头发，年龄看上去比三姐妹稍大的少女。她的双眼有着不同的颜色。

被称为小满的少女身边，有一个与小满同样肤色和发色的少年。只是他的双眼与小满不同，两边都是相同的颜色。

“阿地，去外面玩吧。”

“嗯，好啊。”

被称为阿地的少年，用笑容回应了拇指姑娘的邀约。

三姐妹、小满和阿地。也是因为年龄相近吧，在孤儿院中也是关系特好的五人组。五个孩子经常一起在外面玩游戏。虽然只有孩子外出并不太好，但只要是目光能及的范围内，大人们也不会太过干涉。

来到外面的孩子们，思考着今天要玩的游戏。

然后小满在地面上一边用木棒画着线，一边以梦幻般的口吻开始说道。

“这条线的这边是‘回忆之国’。小拇指你们在的地方是‘夜之神殿’。阿地在的地方是‘奢华墓地’……”

就算她这样说明，三姐妹也是一头雾水。小满总是像这样说着不可思议的事，不过对于阿地来说，似乎也不是不能理解。三姐妹虽然不太明白，但也很享受这种氛围。

“寻找幸福吧。太阳一定会升起来的。”

小满总是在谈论关于太阳的事。

大大的、亮亮的、耀眼的、温暖的。

在这个城镇出生的孩子们，从来没有见过太阳，所以不相信真的有这种东西存在。

但是知道太阳存在的大人们，每当听到小满谈论太阳的话题时，眼中都会寄宿着些微希望的光芒。

○

“博士，能打扰一下吗？”

黎明本部。隶属救护班，同时也是小红帽和灰姑娘监护人的视子，一个人悄悄来到博士的研究室，压低声音问道。

“怎么了视子？”

“去查看孤儿院的状况时，听到了一些令人在意的情报，是关于两年前捡到的三姐妹的。当时我偶然遇到了捡到她们的男子，他说有些事情想要告诉我们……”

“嗯？”

“据该男子所述，发现三姐妹的时候，旁边有童话的尸体。而三姐妹当时正在吮吸尸体的血……”

博士的眉毛动了一下。

“他说，当时似乎看到三姐妹的瞳孔中闪出粉色的光芒。”

博士不由得用手遮住嘴角。但在视子看来，那就像是在极力隐藏笑容一般。

“三人都是吗？”

“正是。名字分别是拇指姑娘、白雪公主和睡美人。”

“……血式少女三姐妹？太棒了……视子，马上去接她们吧。我还没去过孤儿院，你来带路。”

“是。”

一瞬，视子好像想要说些什么，最终还是没说出口。

○

就这样，三姐妹被黎明领养，血式少女队变为了五人。

小满被尊为“太阳女大人”，成为太阳教团的教祖，则是在那之后不久的事情。

第10话

染成雪白的长发双马尾。装饰在发结处的，是闪耀着粉色光芒的、花朵一般的缎带。

少女用冷酷的眼神俯视着童话。

“……别搞错了，我只是单纯想宰了你罢了。”

若是平时的她，“别搞错了”这句话大致上都是用来遮羞的。但现如今，这句话只是单纯意味着对杀意的肯定。

眼神中毫无任何踌躇，双马尾少女将童话彻底击溃。

在她身旁，还有同样发色雪白的西瓜头少女。粉色的光芒包裹着头部，就像是剥去外皮的苹果那般。

少女向童话伸出手，眼神浑浊。

“你没受伤吧？没受伤吗？为什么？为什么不肯受伤呢……？”

若是平时的她，大致上都是温柔而纯粹地担心对方的伤势。但现如今，她却是为了要担心伤势，而向对方寻求着伤口。

眼神浑浊的西瓜头少女，就这样将童话踩碎。

而在她的身旁，还有另一位发色同样雪白的卷长发少女。她的头上盘绕着盛开漂亮花朵的粉色荆棘。

少女眼神恍惚，将童话紧紧抱住。

“嗓子……好干……！血、快点……快点……！”

若是平时的她，即使清醒着也像入梦般不太开口说话。但现如今，她的口中迸发着渴望的娇声。

嘴角淌着透明的液体，卷发的少女将童话的颈部用牙齿撕裂。

三位少女的瞳孔，同样闪烁着妖艳的粉色光芒。

“好了。三人都到此为止。”

在少女们所处的实验槽外，一名老人这样说道。



“白雪公主、睡美人，看看拇指姑娘的身上。到处都是童话的血啊。帮她好好舔干净吧。”

“是的……博士……”

“嗯……”

按博士吩咐的那样，白雪公主和睡美人的舌头，在沾满粉色血液的拇指姑娘那柔嫩的肌肤上来回抚过。

“啊……”

拇指姑娘的身体微微颤抖。幼小身体上传来的无法抵抗的快感，令她倍感困惑，不由得皱起了眉头。

白雪公主和睡美人犹如饥饿的小猫般，以幼小的舌头不断舔着童话的血液。越是吞下那奇妙般香甜、口感俱佳的粉色液体，她们越是会感觉到一种难以言喻的满足感在体内扩散开来。

当拇指姑娘身上的血被完全舔干净的时候，三位少女的发色已经从雪白变回了各自原本的颜色。

“……白雪、小睡，已经可以了。谢谢你们。”

回过神来的拇指姑娘，羞涩地向两位妹妹道谢。她自身也感觉到，身上似乎有什么类似毒素一样的东西，随着童话的血液一起消逝不见了。

“三人都出来吧。准备接受视子的检查。”

穿过透明实验槽的两道门，少女们回到了外侧。与她们擦肩而过的黎明自警团的男性进入实验槽，将已经咽气、或是濒死的童话装进袋子里，向外拖走。

“三人都到这边来吧。”

旁边的房间里，戴着眼镜的白衣女性早已恭候多时。适才博士称呼为“视子”的就是这位女性。

“把手腕露出来吧。”

视子按顺序从排成一列的三人处抽血。少女们虽然在针尖刺入皮肤的瞬间皱了皱眉，不过看上去也是相当习惯了。

视子将少女们的血液滴入培养皿中，然后以显微镜开始观察。

“怎样？”

“虽然详细情况需要进一步调查后才能断定……不过果然血小板看上去有所增长呢。巨噬细胞也明显活性化了。”

“嗯……能够确认到这个地步，应该是没错了吧。”

“您的意思是……”

“嗯。血式少女果然能够让附着在身上的童话血液变质。而她们只要舔舐变质后的血液，就能获得治愈效果。这真是太棒了……”

博士和视子在热心地讨论着，而三位少女则百无聊赖地看着他们。

拇指姑娘、白雪公主、睡美人。

三姐妹加入“黎明”后，关于血式少女的研究取得了飞跃性的进展。

在此之前，黎明的血式少女只有小红帽和灰姑娘两人。她们是人类的希望，因此不能随意地鲁莽对待，在她们身上进行的研究和实验都是非常慎重的。然而现在一口气发现了三位血式少女，虽然说起来不太好听，但这样就可以做一些稍稍激进的实验了。

血式少女的存在本身已经是异常，再加上小红帽和灰姑娘还比较年幼，精神上肯定也有不安定的地方。但这三个孩子在一起却能保持高水准的心理安定。

三个孩子似乎是三姐妹，而且还是三胞胎。从出生开始就一直待在一起的三位血式少女，可以用来做一些小红帽和灰姑娘无法胜任的复杂实验。

例如仅让一人与童话战斗并觉醒，同时观察剩余两人的反应。

例如让她们相互舔舐对方身上的血，实验会出现什么情况。

又例如让三人一起战斗，确认会出现怎样的影响。

互帮互助一起战斗的三人，让小红帽和灰姑娘所办不到的连战成为可能。在她们与童话持续战斗的过程中，博士发现了一个状况。

血式少女进入觉醒状态后，随着身体能力提升，性格也会变得凶暴、残忍。但那说到底也只是性格发生变化，理性仍然残留着，即使在觉醒状态下也能好好听从博士的指挥。

然而在不断战斗的过程中，有好几次都出现理性也即将丧失的危险预兆。

每当这种情况发生时，博士就会中止战斗，让视子对少女们进行调查。结果发现，少女们血液的组成部分有微妙的变化。似乎是肉体上的伤害累积、又或是精神上的不安定促进了这种变化的生成。

博士将这种变化称为“污秽”，并推测当初人鱼公主陷入负面觉醒状态的原因，大概就在于此。



这种污秽持续累积的话，说不定就会变为近似于童话的生物。小红帽所看到的人鱼公主的变身，或许就是这种情况。

于是博士将正面觉醒状态命名为“灭绝模式”，将负面觉醒状态命名为“血液暴走模式”。

但是，要想验证这种假设的正确性，必须得让血式少女实际上进入血液暴走模式一次。而这样一来，很可能会步人鱼公主的后尘。

为此，关于血液暴走模式只存在于假设之中，并没有实际得到有力的佐证。

○

跟小红帽和灰姑娘一样，三姐妹也不清楚自己在哪里、又是怎样出生。这个城镇里这样的孩子数不胜数。

但是，三姐妹又是幸运的。她们被孤儿院的人捡到，在那里就像普通孩子那样，过着虽然贫困、但是充满爱情的幸福生活。

三姐妹的人生发生重大变化，是在捡到三姐妹的男子，听到黎明的血式少女队的传闻之时。沐浴到童话之血，瞳孔就会闪烁粉色光芒，能够空手击倒童话的异质少女。

男子回想起自己捡到三姐妹时，她们正在吮吸童话的血液，瞳孔同样闪烁着粉色光芒。

当时男子说服自己，关于吸血一事，大概是因为婴儿在本能地寻求水分，而粉色发光的瞳孔则是自己看错了，就这样忘掉了这回事。

但是，当他知道了血式少女的事情后，便不由得想了起来。

于是男子向偶尔前往孤儿院出诊的黎明救护班的女性——视子，就三姐妹的情况进行了商谈。

视子向博士转告了三姐妹的情报，在那之后不久，博士就将三姐妹领养至黎明。

就这样，三姐妹加入了血式少女队。

当事人对于自身情况的变化，倒是意外地很容易就接受了。

从博士那里得知血式少女的情报，得知自己是为了与童话战斗而诞生之时，不可思议地，完全能够理解并接受。啊，原来如此啊，这样。

所以三姐妹对于现在自己周边的环境并没有什么不满。虽然说不上喜欢实验，但如果这些行为能帮助到养育自己的孤儿院的人们的话，那也不会抱怨。

但是，只有一件事，让三姐妹有些不能接受。

○

那一天，三姐妹去到太阳教团玩耍。

变为教团之后，小满也被尊为太阳女。但三姐妹并不在乎，她们只是去跟关系很好的姐姐一起玩罢了。

“我回来啦！”

“我回来了。”

“……回来了……”

“喔，回来啦。”

“欢迎各位归来。”

小红帽和灰姑娘也不知从哪里突然就窜出来迎接三姐妹。



一开始为了保护妹妹而对两人充满戒心的拇指姑娘，现在内心也把她们当做姐姐一般看待。虽然有了姐姐有些开心，但当然嘴上始终是不肯承认的。

白雪公主单纯地为拥有同伴而感到安心。虽然最初得知自己是血式少女时有些动摇，但现在也感觉到与她们之间产生了不同于姐妹之间的特别关系。

睡美人就只是想睡。

“哎呀，欢迎回来。到哪里去啦？”

救护班戴眼镜的视子姐姐微笑着靠过来。三姐妹很喜欢这个经常照顾自己的大姐姐。

“太阳教团。跟小满和阿地他们一起玩。”

“……这样啊。又到那边去了啊。”

而当时三姐妹并没察觉到，视子的眼神有一瞬间有些异样。

就在那个晚上。

一个人离开房间、起夜上洗手间的白雪公主，在回房的途中看到研究室漏出的灯光，因为有些在意就靠近过去。

没有勇气偷看，所以只好竖起耳朵偷听，似乎是博士和视子在交谈。

“……说起来，三姐妹好像又到太阳教团去玩了。”

“嗯，这样啊。”

“……不用制止她们吗？那个团体自从变成教团之后，总有些让人觉得可疑的地方。”

“虽然不是不明白你的心情……”

听到这里，受到打击的白雪公主悄悄回到了房里。

第二天，她将这件事告诉了拇指姑娘和睡美人，两人也一同消沉起来。没想到养育自己的家园，竟然被黎明的人视作可疑之处。

“……也许不要常常去玩，会比较好？”

“我才不要呢！因为，明明只是去跟朋友玩而已啊……”

“嗯……”

在那之后，三姐妹去教团的时候，总是悄悄前去。

不能堂堂正正与朋友玩耍，只有这件事，让三姐妹有些不能接受。

○

小满到底发生了什么事，才会被称为太阳女呢。

三姐妹知晓这一缘由的时候，已经是后来的事了。

第11话

幼年时，辉夜姬是同年代的少年们追求的中心。

“辉夜姬，长大以后跟我结婚吧！”

“瞎说什么，辉夜要和我结婚才对！”

美丽无方的辉夜姬。肌肤如陶瓷般纯白滑嫩，一头秀发散发着黑色的光辉。脸颊上渗出的一抹红色，更是衬托出少女的那一分天真无邪。

虽说对于小孩子的求婚不至于感到反感，但辉夜姬也没打算选择谁。向他们提出难以达成的难题来体面地婉拒，是她的常用手段。

“这样啊……那么，还请您为妾身找来无法烧毁的布匹吧～。而您的话，就请为妾身找来能够结出珍珠之果的金色枝条吧。妾身会跟先找到的人结婚～”

“诶！？我、我知道了！马上为您找来！”

“我、我也是！”

坠入爱河的少年们，为了讨辉夜姬的欢心，总是会尽力满足她的要求。上至适才那些不可能完成的难题，下至日常生活中各种任性的要求。于是辉夜姬从幼年时候起，就逐渐懂得了如何利用他人让自己过得轻松舒坦。

但她并没有变得只剩傲慢和懒惰。

有人帮助了自己，她不会忘记奉上感谢；有人遇到了困难，她也会伸出援手。辉夜姬也是很喜欢周围的少年和大人们的。

她的幼年时期，在这地狱深渊一般的世界里，还算是过得比较安稳。

但是，数年之后的某一日。

“童话来了！大家快逃！”

辉夜姬所在的集落里，出现了一头童话。

慌乱逃窜的人群中，有些人还得顾及老人与孩子们，因此比其他人晚了一些。

“辉夜！快过来，准备逃了！”

为了带上自己一起逃走的双亲也正是如此。因为自己而让双亲置身于危险之中，辉夜姬感到了强烈的愤慨。

她转过头去，看到年轻的男子们为了给老幼妇孺争取逃离的时间，拿起武器勇敢地站在童话面前。

“……！”



“辉夜！？别过去，快回来！”

无视父亲制止的声音，辉夜拾起脚边一块大石头，朝着童话所在的方向跑去。

幸亏体格娇小，辉夜姬平安无事地到达了童话脚边的死角处。她举着石头，狠狠朝童话细小的脚部砸下去。

童话的行动停止了一瞬，趁此空隙，年轻男子们操着农具刺穿了它的腹部。

“Gyaaaaaa！”

童话蜷缩着身体，发出痛苦的叫声。

伤口处喷出粉红色的血液，一股脑喷在辉夜姬身上。

“啊……！？”

噗通，辉夜姬感受到心脏的巨大跳动。

头脑开始充血，身体开始发热，一股来源不明的力量与情感涌上心头。

必须打倒童话。辉夜姬满脑子只剩这个想法。

“……哈！”

呼气的同时高高跃起。童话的个头比大人们要高，而辉夜姬跳得比童话更高。

“哇啊啊啊啊！”

然后就着势头，用手里的石头狠狠砸在童话头上。

短暂的悲鸣，以及头盖骨破碎的声音。

童话喷洒着粉色的血和脑浆倒下，就此咽气。

“哈、哈……呼……大家都没事吧？”

转过头来的辉夜姬，瞳孔绽放出粉色的光芒。

“辉、辉夜……？你……”

辉夜姬越是靠近，大人们就越是退开。这是怎么回事？辉夜姬歪着头想不明白。

正当大人们想说些什么的时候，喧闹的声音抢先一步传了过来。

“好厉害！辉夜，你怎么这么能打啊！”

“辉夜姬，你是怎么办到的！？”

“区区小事不足挂齿～不过妾身有些累了，有谁能背一下妾身吗？”

对于少年们来说，辉夜姬爆表的战斗力是值得崇拜的。因此辉夜姬也忘记了适才因大人们的态度而感到的一丝不安，变回了那个慵懒的公主。

而注视着其乐融融离去的孩子们背影的，是大人们面对未知之物时、难以言喻的眼神。

○

大人们的态度由疑念转变为厌恶，并没有花多长时间。

一开始的时候，毕竟承蒙搭救，大人们还是保持着以往的态度对待辉夜姬。

但是第二年有一大群童话杀到，然而它们却被辉夜姬一人消灭，由此大人们也确确实实地改变了对辉夜姬的看法。

辉夜姬虽然尚且年幼，但也敏感地捕捉到这种变化。她开始惧怕大人们的目光，开始减少出门的次数，就算有要事必须出门时，也是躲躲藏藏地行动着。

终于有一天，辉夜姬听到自己身后传来“怪物”的低声咒骂。她哭着跑回了家。

已经受够了。不要再出去了。妾身讨厌除了父母以外的所有大人。



辉夜姬从此躲在房间里，绝不出房门一步。

少年们非常担心辉夜姬。他们每天都来到辉夜姬家里，在她的房门前呼唤着。

“辉夜！出来啦，一起玩啦！”

“我找到了好漂亮的小石头喔，送给你好啦。”

但就算是面对少年们，辉夜姬也不愿意敞开心扉。

“……请回去吧。妾身不会从这里出去的……”

不管来多少次都被冷淡地赶走，渐渐地，少年们也不再过来了。明明是自己所期望的，但辉夜姬感到非常寂寞。

就这样迎来某一天，辉夜姬的家里有不认识的客人造访。

有些在意而稍稍推开房门的辉夜姬，看到那些人正在和父亲交谈。

造访的客人是右眼有巨大伤痕的白发老人，以及戴着眼镜的女性。

父亲对老人说的那些抱怨，也传到了辉夜姬的耳中。

“……所以说那孩子……辉夜姬是个怪物啊！那孩子现在把自己关在房间里，都不知道在做些什么。大家都在骂我们是怪物的父母……该死，早知道会变成这样，当初就不该捡回那个孩子……”

这就是辉夜姬内心完全冻结的瞬间。

“嗯……请你先冷静一下。能将事情的始末详细告诉我吗？从你捡到辉夜姬的时候开始。”

“好，好的……那个时候……”

辉夜姬顶着一副失魂落魄的表情，听着原本以为是自己真正父亲的无情自白。

没有愤怒、没有悲伤、就已经就连痛苦都感觉不到了。浮现在脑海中的，只有一个事实。

怪物。

○

回过神来，原本在跟父亲交谈的不认识的客人，已经站在了自己面前。

白发老人和蔼地微笑着，抚摸着辉夜姬的头。

“初次见面，辉夜姬。”



好久没有感受过手掌的温暖了，辉夜姬这样想着。这个人并不害怕身为怪物的妾身吗？

然后戴着眼镜的女性也弯下腰来，跟辉夜姬的视线保持着同一高度并微笑着。

“初次见面，辉夜姬。我是视子。我们是来迎接你的。”

“迎接……？”

“是的。我们隶属于名为‘黎明’的组织，负责与童话进行战斗。我们迫切渴望着你的力量。那里也有很多你的同伴喔。”

“诶……？”

辉夜姬惊讶地抬起头来。同伴。还有跟妾身一样的孩子吗？

“我也郑重拜托你，辉夜姬。能跟我们一起走吗？”

面对突然的邀约，辉夜姬有些犹豫。该怎么办，该怎么办才好？可以肯定的是，这些人并不怕妾身。妾身到底应该怎么办……

脑中一片混乱的辉夜姬，不由得看向父亲。

而父亲——原本以为是父亲的那个人，似乎就连四目相接也觉得恐惧，慌慌张张地移开了目光。

所以辉夜姬终于明白过来。

啊，原来是这样。

妾身是被抛弃了啊。

“……明白了。妾身到黎明去。”

已经没有任何犹豫的理由了。

○

来到黎明后的第一件事，就是接受大大小小的检查、诊断，以及实验。

穿过两道门进入实验槽，辉夜姬拿到了几根装有红色液体的试管。

“辉夜姬，慢慢喝掉里面的东西吧。不用担心，又甜又好喝的。”

遵照白发老人——博士的吩咐，辉夜姬将里面的液体喝了下去。

身体突然开始发热。辉夜姬还记得这个感觉，就跟溅到童话血液的时候一样。



“再喝一根吧……很好，再来一根……”

第二根、第三根下肚，刚好喝掉第四根的时候。

“呜……啊……！？”

辉夜姬的心脏重重地跳动了一下。

黑色的秀发一瞬间染成银白，粉红色的光芒从头上延伸出去，看上去就像是兔子的耳朵一样。

“啊……啊啊啊……？”

对于自身的变化，辉夜姬陷入混乱。

“辉夜姬……现在知道自己应该做什么吗？”

听到博士的话，辉夜姬抬起头来。不知何时面前出现了一头童话，看上去非常虚弱，只能趴在地面不断喘着粗气。

俯视着它的辉夜姬，忽然感受到自己脑海中存在着一些冰冷的东西。

“……宰掉这家伙就行了吧～？”

“没错。展现一下你的力量吧。”

没问题，自己办得到。自己拥有击倒童话的力量，而不知为何自己也能理解，这就是自己的使命。

但是，这是为什么呢。为什么会感到如此、如此的——

“……真麻烦。”

辉夜姬低语着，以一副冷酷的表情靠近童话。

“为什么妾身非得自己走过去呢？难道不应该是你为了妾身自己过来送死吗？或者是干脆自杀吗？”

也许是察觉到自己的命运吧，童话榨出最后一点力量往后方逃走。但是被强化亚克力板所阻挡，已经无处可逃。

面对垂死挣扎的童话，辉夜姬的表情还是一成不变。

“没用的东西，赶紧死掉算了。”

如同杀死一只虫豸一般，辉夜姬一脚踩了下去。

○

实验结束后，获得了自己专用房间的辉夜姬，立刻将门反锁上，一步也不肯出来。

或许也有环境变化太大，变得不习惯的原因吧。再加上原本就因为被双亲抛弃的事实而受到了不小的打击。博士听从了视子的建议，暂时放任着辉夜姬。

更重要的是，博士还有其他的事要去思考。

（小红帽、灰姑娘、拇指姑娘、白雪公主、睡美人、辉夜姬。这样一来，血式少女一共就有六人了。但是迷宫一共有七座。理想的情况最好是能再找到一人，之后就正式展开行动。还差一个人，会在哪里呢……）

○

第七位血式少女。

当她现身之时，故事也就此展开。

最终话

杰克每天都会攀上屋顶，眺望远处的监狱塔。

在化为地下监狱的城镇中心，向着白色之月扭曲生长的监狱塔，高度已经达到了数百米，而且似乎还在缓慢生长。

每当看到那座塔，杰克就会感觉到自己心中产生一种不可思议的欲望。

想要攀爬上去，攀至那座塔的顶端。

不知道为什么，或许只是单纯的好奇心吧。总而言之杰克从小时候起，就有着攀爬高处的强烈愿望。

从屋顶上探出身子，朝着远处手指般大小的塔伸出手去。

屋顶的强风掠过他的身后，杰克的身子突然一个摇晃——

“危险！”

与声音一同出现的手腕，将杰克拽倒在地面。

杰克睁开眼睛，眼前的黑发少女——爱丽丝正生气地俯视着自己。

“杰克……你啊，又在发呆了……掉下去该怎么办啊？”

“啊……抱、抱歉，爱丽丝……”

爱丽丝不由得无奈地叹了口气，在杰克身边坐下来。

“又在看那座塔吗？”

“嗯……果然还是想爬上去啊，总有一天。”

“就算是这样，从这里跳出去也到不了那边吧。别再干这么危险的事了。”

“嗯。抱歉。”

面对担心自己的爱丽丝，杰克老老实实地低下头去。处事不温不火的杰克，一直都受到干练的爱丽丝的帮助。

“啊……对了，爱丽丝。”

杰克从口袋里取出一样东西，向着爱丽丝递过去。

“这是……什么？”

“发饰。”

杰克手里拿着的，是十字形的红色发饰。

“在发掘工程中找到的，我给悄悄带回来了。这个肯定跟爱丽丝很相衬。”

这个城镇由于 Jail 的寄生，奇形怪状的建筑到处都是。其中选择一些看上去比较安全的建筑，进入其中搜寻可用的东西，被杰克他们称之为“发掘”。

在发掘中找到的东西通常是由大人管理，但偶尔也会有这种找到心仪的物品后自个儿悄悄带走的情况。在不超过一定限度的前提下，这也被视为作业员的福利而得到默认。

“悄悄带回来……这样不行啊，不交给大人们保管的话……”

“没事没事。好啦，我给你戴上吧。”

看着一本正经的爱丽丝，杰克笑笑，半强硬地梳理好爱丽丝的头发，将发饰别在上面。

“……嗯。果然很适合你啊。”

“诶……啊，嗯……”

面对杰克的微笑，爱丽丝羞红了脸，低下头去。

“谢……谢谢你……”



低声的道谢。听到这话，杰克更加开心地笑起来。

○

杰克与爱丽丝的境遇非常相似。

两个孩子都没有父母。虽然记不太清楚，但似乎都是被童话杀掉的。这倒不算很特别，有着相同境遇的孩子到处都是。

爱丽丝一开始对谁都不会敞开心扉。据说她被捡到的时候瞳孔中会放出粉色光芒，这样的流言让她自小就被当成怪物而受到孤立。

而愿意与这样的爱丽丝做朋友的，则是同一个集落里被捡来的孩子杰克。

“呐，爱丽丝，一起玩吧。”

“不要。自己一边玩去。”

“这样啊……那我下次再来找你。”

“不用来也行……”

面对不管自己摆出多么冷淡的态度，也会不厌其烦跑来说话的杰克，爱丽丝一开始只是觉得他很烦。但是终于有一天，她发现这些交流变成了理所当然的事情，而自己甚至开始非常期待杰克的到来。说到底，爱丽丝还是很寂寞的。

“爱丽丝，来一起玩吧？”

“……我说，你就没有其他玩伴吗？”

“有是有，但我想跟爱丽丝一起玩嘛。”

“……只是玩一会儿的话，也不是不可以……”

“真的？太棒了！”

“有值得那么开心吗……”

“很开心啊。因为我一直想跟你一起玩啊。”

“……这、这样啊……”

杰克并没有做什么特别的事。他只是无法抛下一直孤身一人的爱丽丝，才一直跟她说话，从而慢慢消除了爱丽丝的心防。

如今两人已经是赠送发饰之后会让对方露出可爱表情的友好关系了。不经意间，杰克和爱丽丝，相互都已经把对方视为无可替代的重要朋友。

如果说在这阳光照耀不到的暗黑世界里，还有什么希望的话，大概就是人与人之间孕育的关系吧。

被童话抓走、因衰弱而死亡、因绝望而自尽……在生命轻易消逝的这个世界里，杰克与爱丽丝能够坚强勇敢地活下来，很大程度上是因为两人相互重视着对方。

但是，某一天。

那份平静突然无影无踪。

忽然出现的童话群体蹂躏着集落，人们被抓走、残害。

熊熊的烈焰、垮塌的房屋、人们的惨叫。

在这场惨剧之声汇集而成的交响曲中，杰克拼尽自己的勇气保护着爱丽丝，勇敢地面对童话。

“爱丽丝，别管我，你快逃！”

但是，爱丽丝一动也不动。

“爱丽丝！”

“……不跟你一起走，还有什么意义。”

这句话，为杰克带来了莫大的勇气。

为了报答说到这份上的爱丽丝，自己一定要、拼了命也要守护她。迈动颤抖的双腿，杰克抡起木棒朝童话扑去。

但是，没有力量伴随的勇气，只能称之为无谋。

童话轻轻抬手，就将杰克轻易地扫飞。

“啊啊啊啊……！”

杰克被压倒性的臂力吹飞，重重地撞在墙上。

“杰克、杰克！睁开眼睛啊……！”

听着爱丽丝悲痛的呼唤声，杰克的意识落入黑暗中。

○

再次睁开双眼之时，杰克与爱丽丝已经成为了监狱的囚徒。

在似土块又似肉块、令人作呕的墙壁所围成的牢房中，关押着大量被童话抓来的人。他们因绝望而蜷缩在一起。

当 Jail 的叫声响起，不知来自何处的怪物们





就会出现，带走数名囚徒。

当他们到达目的地后，拷问就开始了。

有时候，给予痛楚让他们发出悲鸣。

有时候，给予伤口让他们流出鲜血。

有时候，让他们一个劲地舔 Jail 的墙壁。

在苦痛与屈辱的拷问之后，很多囚徒就此失去了生命。然后童话们就会出动，抓来新的囚徒。

杰克与爱丽丝好不容易挺了过来。杰克的伤口痊愈得比较快，而爱丽丝也比看上去要坚强得多。而且，爱丽丝还有着稍稍特殊的体质。

经受住拷问回来的爱丽丝，偶尔会有比较奇怪的时候。

“爱丽丝……没事吧？”

杰克抱住因无力而倒下的爱丽丝，让她平躺在牢房的角落。

“……哈……哈……杰克……”

杰克温柔地抚摸着因痛苦而闭上双眼、喘着粗气的爱丽丝的头。同时用自己的身体挡住爱丽丝的脸，注意着不让其他囚徒看见。

终于，爱丽丝睁开了眼睛。

瞳孔中放出粉色的光芒。

“杰克……杰克……！”

就像在恳求着什么似的，爱丽丝紧紧握住杰克的手。

“没事的……来吧。”

就如同回应爱丽丝的请求一般，杰克将自己的手指伸到爱丽丝的嘴边。

“啊……啊啊……”

已经无法忍受。爱丽丝轻轻咬破杰克的指尖。

杰克的指尖渗出红色血液的细流。为了不浪费每一滴血，爱丽丝用舌头舔舐着杰克的手指，最后整个含进嘴里。

“嗯……啾……”

闭上双眼，爱丽丝津津有味地吮吸着杰克的血液。

持续一阵子之后，她满足地放开杰克的手指并睁开眼睛。瞳孔已不再是粉色。

“啊……对、对不起杰克，我又……”

“没事的，别在意。”

杰克温柔地，对陷入罪恶感的爱丽丝报以微笑。

从以前开始，爱丽丝情绪激动的时候就会想要舔杰克的血。一开始只是偶然为手指受伤的杰克消毒，但在那之后，就跟寻求母乳的婴儿一样一发不可收拾。

杰克并没有任何抗拒。如果这样就能让爱丽丝平静下来的话，他偶尔还会自己割破手指来喂血。

他并不清楚为什么舔过自己的血液后爱丽丝就会平静下来。但是只要自己能为爱丽丝派上用场，一点点伤口和血什么的，他根本就不在乎。自己时常受到爱丽丝的帮助，这点付出不过是最起码的报恩罢了。

但是，爱丽丝的想法正好完全相反。

满身疮痍地承受着拷问，却还能保持着希望生存下去，这都是多亏了杰克在这里。爱丽丝时常都这么想着。

“别担心，爱丽丝。总有一天我们能离开这里的。”

“嗯。所以我们一定要活下去，坚持到那一天。”

在监狱里，两人就这样相互依靠着共度难关。

○

在那之后的数年。

“小红帽啊。”

黎明本部。博士口中唤出第一位血式少女的名字。

“什么事，爸爸？”

已经完全成长起来的小红帽，一边玩弄着自己的兜头帽，一边问道。

“之前前往原街道区域迷宫的调查队回来了。根据报告，被关押在那里的人之中，可能有血式少女。”

“真的！？”

小红帽双眼闪闪发光。

血式少女。共同击倒童话的战友，同时也是自己的妹妹。

“还不能肯定。所以能拜托你去确认一下吗？”

“嗯！”

“带着这些童话之血去吧。沾上血液后，双眼放出粉色光芒的就是血式少女。”

“找到之后呢？”

“当然是带回来了。”

“没问题！”

小红帽开心地允诺下来，收好装有童话之血的瓶子，抱起等身大的剪刀跑了出去。

望着她的背影，博士罕见地来到了屋顶。

抬头仰望着遥远的监狱塔，以及在那之上，遥挂在天边的白色之月。

（这样一来血式少女就有七人，迷宫也是七个……差不多该正式展开行动了。杀掉童话，破坏核心，击败梦魇……然后，让塔刺破天幕。）

这就是长年以来博士的愿望。

（全力以赴吧，血式少女们，朝着那阳光照耀的地方。）

博士朝着天空举起手腕，如同要捏碎那白色之月一般，紧握住拳头。

○

这个城镇自从被 Jail 寄生、沉入地下、失去太阳光辉至今，已经二十年。

接下来，染血少女们的逃狱剧即将开始。



掌机游戏图鉴 2016 7~10月

本辑《掌机王PLUS》将为各位读者介绍7～10月发售的掌机游戏。图鉴按照零售版的发售时间排序，信息栏内容以最早上市的版本为准。绿色框内的为3DS游戏介绍，蓝色框内的为PSV游戏介绍，橙色框内的为跨平台游戏介绍。已推出或即将推出官方中文版的游戏，则会以特殊的图章标出，方便玩家们查阅。

信息栏上列从左到右依次为：发行厂商、游戏类型、发售时间、游戏人数；下列从左到右依次为：对应周边情况、游戏售价、推荐玩家年龄。图鉴不再设置“推荐度”，而是对画面、音乐、系统、耐玩度4个方面进行打分，仅供参考。

卡片召唤师 反叛

3DS

カルドセプト リボルト

Nintendo	TAB	2016年7月7日	1～4人
无对应周边	5076日元	12岁以上	

《卡召》登陆3DS平台的第二款作品，同时也是系列时隔10年的完全新作。本作依旧采用大富翁和卡牌游戏相结合的玩法，玩家要在地图上投掷骰子循环移动，通过召唤出卡牌上的魔物进行战斗、攻略领地，从而尽快达成指定的目标。由于加入了超过200张新卡和5种全新的设施，系统也经过改良，令战略性得到进一步提升。此外还有“饲育卡”的全新系统，玩家可以对卡片进行自定义育成，逐渐提升卡片的能力。特定卡片还能使用全新的指令“秘术”，从而发动特殊能力。

画面	3/5	系统	4/5
音乐	4/5	耐玩度	5/5

真·流行之神2

PSV

真·流行り神2

日本一Software	AVG	2016年7月7日	1人
对应PSV TV	6264日元	18岁以上	

本作是由日本一打造的“《流行之神》系列”最新作，此系列一贯以都市传说为主题，再以这种微不可见的恐怖侵蚀现实社会的独特手法，给玩家带来奇妙而惊悚的阅读体验。游戏再度以前作女主人公北条纱希的视点为核心，描绘出一个接一个的怪奇故事。除了能够引出对方真心话的谎言艺术外，系列传统的勇气点数、逻辑推理以及自问自答系统也再度回归，尽可能让整体的氛围回归初心。而分歧树这个可以随时返回已观看剧情位置的设定也给白金玩家提供了很大的便利。

画面	3/5	系统	3/5
音乐	3/5	耐玩度	2/5

顶点之人

官方中文 PSV

アッパーズ

Marvelous	ACT	2016年7月14日	1人
对应PSV TV		5378日元	17岁以上

游戏规则很简单，那就是越强的家伙越受欢迎——本作是由高木谦一郎担任制作人，原"《喧哗番长》系列"开发组亲力打造的作品。本作以暴力至上主义的乐园为舞台，讲述男人们用拳头交友的故事。操作简单粗暴，根据敌人的位置和姿势改变就能自动使出最合适的技能，让动作变得华丽丰富，打架不需要复杂的操作，死命揍就对了！作为爆乳制作人的新作，游戏要素当然不缺可爱女孩子们的声援，在女生们眼前打倒敌人的话就能获得声援强化自身，从而使出更华丽的攻击。

画面	●●●●○	系统	●●●○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●○○

英雄传说 空之轨迹 the 3rd 进化版

PSV

英雄传说 空の轨迹 The 3rd Evolution

角川Games	RPG	2016年7月14日	1人
对应PSV TV		6264日元	12岁以上

《空之轨迹》进化版三部曲的最后一部，故事发生在《SC》的半年后，以被卷入异空间"影之国"的神父凯文与青梅竹马莉丝为主角，逐一揭开《FC》与《SC》众多角色被隐藏的过往，填补系列剧情巨坑。除了语音量大幅增加并覆盖全主线剧情外，战斗系统也做了优化，爽快度更高，游戏可操作的同伴角色更是达到了系列最多的16人，再加上重新谱曲的BGM、更精美的人设立绘、精细度更高的场景以及战斗画面，"进化"无处不在，即使是系列老玩家也能从中找到新乐趣。

画面	●●●●○	系统	●●●●○
音乐	●●●●●	耐玩度	●●●●○

妖怪手表3 寿司·天妇罗

3DS

妖怪ウォッチ3 スシ・テンプラ

Level-5	RPG	2016年7月16日	1～2人
对应邂逅通信/NFC		5184日元	全年龄

本作是"《妖怪手表》系列"的第三部正统作品，故事前期以男主人公景太所在的美国线和女主人公稻穗所在的日本线穿插展开，到中期两人再汇合的方式进行剧情，地图量也大幅增加为前作的两倍。游戏在保持了以往高水准制作的前提下，对应美国地区的特征增加了诸如骑马、木筏漂流、超市购物等系统，同时也增加了美国地区专属的妖怪。战斗系统在以往的基础上进行了大幅改革，玩家可以安排妖怪在3×3的格子里战斗，令作战单位的搭配和战术变得比以往更加灵活。

画面	●●●●●	系统	●●●●●
音乐	●●●●●	耐玩度	●●●●○

新释·剑之街的异邦人 黑之宫殿

PSV

新释·剑の街の异邦人 ～黑の宫殿～

Experience	RPG	2016年7月21日	1人
对应PSV TV		4104日元	15岁以上

本作是2015年初在PSV平台推出的《黑之宫殿》的加强版，对原本的70余处设定都进行了调整和改良。新作追加了3种职业，分别是能操纵时间、改变敌我行动顺序的"时之剑士"，能控制敌人行动、令其为己方所用的"人偶师"，以及只能驻守在据点、获得更多经验值和金钱的"自由人"。系统方面则引入了"讨伐挑战"和"防御反击"两大新要素，此外还增加了全新的事件和迷宫。值得一提的是，购买了前作数字版的玩家可直接花费1944日元将游戏更新为本加强版。

画面	●●●○○	系统	●●●●○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●●○

角落玩偶生活 村庄建造

3DS

すみっこぐらし むらをつくるんです

日本Columbia	SLG	2016年7月21日	1~5人
无对应周边	5184日元	全年龄	



以人气角色“角落玩偶”为主题的游戏第三弹，本作的背景设定在村庄，故事从角落玩偶们抽奖中了某个村落的房子说起，他们一起搬到村庄里开始了悠闲的生活。村子起初只有一栋房子，田地、围栏等其他设施都要自己一手建造，玩家可以发挥想象力创造属于自己的村子。除了村庄的建设外，作品中还准备了许多迷你游戏以供消遣，如钓鱼、砍柴等，让玩家充分享受村庄生活。本次收录的玩偶造型也十分丰富，还有为自己喜欢的角落玩偶打扮的换装系统，使之充满个性。





画面	●●●○○	系统	●●●○○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●○○

七色猩红

PSV

7'scarlet

Idea Factory	AVG	2016年7月21日	1人
对应PSV TV	6804日元	12岁以上	



由Toybox提供原案、仓花千夏负责角色设计的一款女性向恋爱AVG。近年来的恋爱AVG流行以略黑暗的剧情抓住广大女性玩家的心，本作也不例外。故事中的女主角为一名平凡的女大学生，一年前她的兄长莫名失踪，这次则在青梅竹马迦具的邀请下一起来到最后发现兄长踪迹的城市“奥音里”，参加网站“禁忌俱乐部”的线下聚会。很快，他们在调查兄长行踪的过程中，接连被卷入这座城市的不可思议事件，并发现了只在这里盛放的传说之花，揭开“尸者传说”的真相……





画面	●●●●○	系统	●●○○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●○○

现代大战略2016 秩序的崩坏·霸权国家失坠

PSV

现代大战略2016 ~秩序の崩坏·霸权国家失坠~

System Soft	SLG	2016年7月21日	1人
对应PSV TV	7020日元	12岁以上	



本作是以虚拟的世界各国对立与纷争为主题的“《现代大战略》系列”最新作。游戏参考目前最新的世界形势来撰写剧本，收录了48张剧本地图和10张以上的IF剧本地图，参加过诸多战争的美式战斗机、日本护卫舰等著名兵器悉数登场，种类约达700种。玩家在游戏中的军事基地由研究所等诸多设施构成，可以进行设施强化、任命士官、武器研究与开发等行动，建立属于自己的最强部队，自由度较高。本作还贴心地设置了个别指导模式，即使是新玩家也能轻松上手，体验到本作的乐趣。





画面	●●●○○	系统	●●●○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●●○

伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日

官方中文

PSV

イース VIII -Lacrimosa of DANA-

Falcom	A·RPG	2016年7月21日	1人
对应PSV TV	7344日元	12岁以上	



著名A·RPG“《伊苏》系列”的最新作，成功地使新《伊苏》那追求爽快速度与合作探险的战斗系统得到进一步的改良，官方中文版也已在同年的8月11日发售。游戏中，红发冒险家亚特鲁再遇事故，来到了遗世独立的神秘岛屿，并在寻找离开孤岛的方法的过程中再次接触到世界的奥秘。可操作角色拥有斩、射、打三大属性，持续命中敌人弱点即可打出崩解，再配合上级技巧高速移动与防御，让战斗体验无比流畅。厚道的剧情与各色收集要素更是进一步丰富了游戏的内容。





画面	●●●○○	系统	●●●●●
音乐	●●●●●	耐玩度	●●●●●

草莓女孩 PSV

ストロベリーノーツ

Enter Gram	AVG	2016年7月28日	1人
对应PSV TV		5480日元	17岁以上

本作本是PC平台的人气AVG。故事从主角晴太郎考进了全寄宿式学校“五光馆学园”说起，与合格通知书一起寄来的还有住宿安排说明，但实际上主角并没有申请住宿，而且因为其他宿舍均已满员，他被安排进名为“鹿南女子寮”的女子宿舍，并与5位性格各异的女主角相遇，开始了不平静的后宫生活。作为新要素，PSV版除了原版的5名可攻略女性角色外，还追加了名为读丸万里佳的全新可攻略角色。剧情也在原版基础上进行了强化，加入新的剧本以及随故事更新而新增的CG。

画面 音乐 系统 耐玩度

鲸神的提亚斯提拉 PSV

鯨神のティアスティラ

Whirlpool	AVG	2016年7月28日	1人
对应PSV TV		7344日元	17岁以上

本作为漩涡社（Whirlpool）的第12部美少女作品，也是继《Justy×Nasty ～魔王开始了～》后该社又一部移植到PSV上的Galgame，人设由水镜老师操刀，属性各异的萌妹撩力十足。故事的舞台设在四面环海的城市天洲岛，此地遍布水路，从饮用水到电力都依赖着万能资源“能量水”，并有着“司掌水力的神明能实现他人愿望”的传说。主人公成海悠真不知为何漂流到这座城市的海岸，并被当成了传说中的“鲸神”。为了取回突然消失的传说之力，悠真与少女们的故事拉开了帷幕。

画面 音乐 系统 耐玩度

世界上最长的5分钟 PSV

世界一長い5分間

日本一Software	RPG	2016年7月28日	1人
对应PSV TV		4298日元	12岁以上

本作的画面采用了复古的像素风格，游戏的概念也颇有新意。一开场就是与最终BOSS的对决，战斗以AVG的形式展开，失去记忆的主人公会随着魔王和同伴的对话，不断回想起冒险过程中的种种经历，玩家则要重新体验这些回忆片段。回忆部分以RPG的形式进行，根据玩家在回忆中做出的选择、达成的事件、完成的任务、游玩迷你游戏时的分数等，最终战的战况会发生相应的变化，角色们的等级也会得到补正。只要顺利击倒魔王便能宣告通关，还设有多种结局供玩家体验。

画面 音乐 系统 耐玩度

讨鬼传2 PSV

官方中文

讨鬼传2

Koei Tecmo Games	ACT	2016年7月28日	1～4人
对应PSV TV		7344日元	15岁以上

《讨鬼传2》继承了前作的优秀系统，并把原本接任务刷素材的游戏方式改为沙盒。玩家在任务之余也可以四处收集素材，同时探索世界并开拓地图，通过激活的跳界石前往其他区域。战斗方面增加了新武器鞭刃，还把以往部分武器的动作和性能做了优化，更新增了鬼手这一核心系统。玩家能利用鬼手抓住、并把自身带到目标位置，前作打点太高难以企及的问题已不复存在，共斗槽满时以鬼手发动的鬼葬可以完全遏止鬼的部位再生，令战斗更加爽快。本作的官方中文版已于10月20日发售。

画面 音乐 系统 耐玩度

铁道日本 路线之旅 托马斯小火车篇 奔驰在大井川铁道 3DS

铁道にっぽん！路线たび きかんしゃトーマス编 大井川鐵道を走ろう！

Sonic Powere	SLG	2016年7月28日	1人
无对应周边		6264日元	全年龄



本作是以3D写实影像还原电车驾驶的“《铁道日本》系列”的特别篇。继鹿岛临海铁道、睿山电车和上毛电气铁道之后，这次终于选用了铁道宅们期待已久的大井川铁道，玩家可以通过新金谷站到千头站之间的线路一览当地的风土人情。而说到大井川铁道就不得不提蒸汽机车，游戏中在大井川铁道上活跃的C11形190号蒸汽机车也有登场，玩家可以体验到不一样的驾驶感觉。而为了吸引低龄玩家，这次还加入了人气动画《托马斯和他的朋友们》中的角色，当然还可以驾驶托马斯号。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

智龙迷城 × 神之章・龙之章 3DS

パズドラクロス 神の章・龙の章

GungHo	RPG	2016年7月28日	1人
无对应周边		5104日元	全年龄



本作是人气手游《智龙迷城》登陆3DS的第三作，故事设定跟随同期开播的动画版，舞台为德拉格萨岛，主角为看望奶奶来到岛上，却在机缘巧合下成为了可以使用转珠力操作怪物战斗的“龙唤士”，并挑战不同的试练，以解决岛上的危机。新要素有“魂铠”系统，在过去的作品中，只有怪物上场作战，本作却可以让主角穿上魂铠和怪物并肩战斗。魂铠有着强力的领袖技能，能给予怪物能力加成，即使不用高Combo也能打出高伤害，照顾到了不擅长转珠玩法的玩家。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

真・三国无双 英杰传 PSV

真・三国无双 英杰传

Koei Tecmo Games	S・RPG	2016年8月3日	1人
对应PSV TV		6264日元	12岁以上



本作是以《真・三国无双7》的素材为基础，融入“《英杰传》系列”战略玩法的全新尝试。剧情以赵云作为主角，在《三国演义》的基础上展开原创，交织出乱世英杰们的群像剧。系统方面，角色不同招式的攻击范围和威力各异，所要消耗的行动力也有所区别，蓄满无双槽后同样可以发动无双乱舞。配合共鸣槽发动的共鸣乱舞是战斗的一大关键，每场战役还设有3种战功目标供玩家挑战。天绊镜的完成情况、八卦泉的养成系统和武器锻造等要素都要“刷”到天荒地老。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

12岁 恋爱日记 3DS

12岁。～恋するDiary～

Happinet	AVG	2016年8月4日	1人
无对应周边		6280日元	全年龄



游戏以两个篇章描述了花日和结衣这两名女生的初恋故事，每人的故事仅有7天，根据每天的对话选择，剧情会往不同的方向推进，每个周目只能攻略一名角色，玩家可体验到小孩子清纯而朦胧的恋情。故事以孩童时的校园生活为舞台，每天放学后可以选择和其他角色对话。故事的发展路线可从备忘录里查看，就连故事的三种结局（没有Bad End）也会如实标明。游戏中还能通过扭蛋机来获得含有角色立绘的卡片，收集之后还可以欣赏角色的语音，能满足玩家的视觉与听觉上的享受。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■□□□

龙珠 合体 3DS

ドラゴンボールフュージョンズ

BNE	RPG	2016年8月4日	1人
无对应周边	6156日元	全年龄	



本作的舞台为融合“《龙珠》系列”作品所有宇宙时空的全新世界，玩家操作自建角色集结伙伴展开冒险，一同挑战强者遍地的“时空武道会”。战斗为最多5人对5人的组队战，玩家通过输入指令让角色使出各类打击与气弹招式攻击敌人，还能释放和习得各种必杀技，若蓄满指定的计量槽，还能进行“合体”。在战斗中使用“全开攻击”将敌人打倒就能让其成为同伴，借助布玛发明的特别腕轮，使同伴们合体成不同角色，组建属于自己的队伍进行对战，正是本作最大的魅力。





画面 ●●○○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●○○○ 耐玩度 ●●●○○

世界树迷宫V 悠久神话的尽头 3DS

世界樹の迷宮V 長き神話の果て

Atlus	RPG	2016年8月4日	1人
对应邂逅通信	6998日元	12岁以上	



“《世界树迷宫》系列”在经过两作试水后，终于推出正统续作。5代在系统方面有着大幅变化：作成角色时可以对发色、瞳色、肤色、语音等进行细致的调整；角色除了职业外还引入了种族的概念，4大种族都有其特有的技能，种族技能搭配职业技能和转职系统，令战术更加变化多样；达成特定条件后能够获得“异名”，从两种称号中自选其一，这也会决定习得的“达人技能”种类。触发迷宫中的冒险事件时可以得到经验值，食材和一般道具分开等细节改动也更显人性化。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●●○

限界凸旗 七海盗 PSV

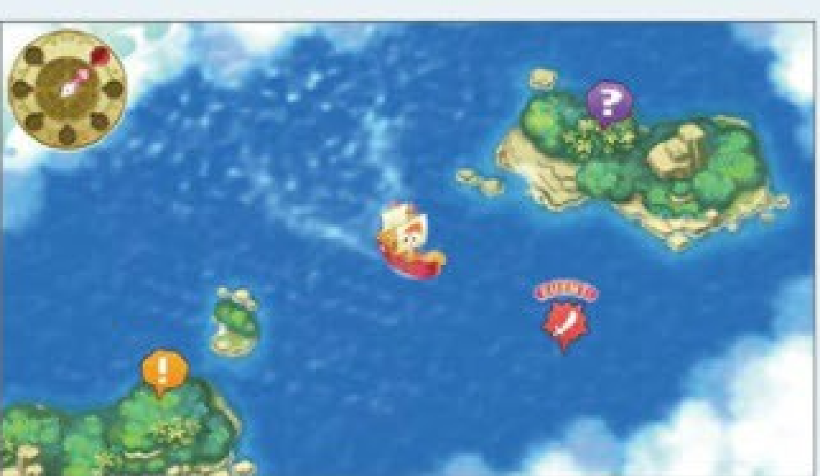
限界凸旗 セブンパイレーツ

Compile Heart	RPG	2016年8月4日	1人
无对应周边	7344日元	17岁以上	



本作是著名绅士游戏“《限界》系列”在PSV上的第四个作品。正如标题所述，这次的故事围绕海盗来展开，玩家可操作主人公的海盗船在广阔大海的岛屿上自由探索，迷宫探索、宝箱收集等RPG要素也一应俱全。战斗以指令回合制进行，角色攻击或受到攻击时能够攒积用于释放必杀技的MP，MP累积到一定程度后角色还会进入让能力提升的高扬状态。玩家还能通过触摸屏对所有同伴妹子的胸部进行育成，育成后有助于妹子习得技能和提升能力，同时还会对胸部的外观造成影响。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●○○

星织梦未来 编辑版 PSV

星织ユメミライ Converted Edition

Prototype	AVG	2016年8月10日	1人
对应PSV TV	6912日元	17岁以上	



原作为2014年在PC平台上发售的恋爱AVG，经过强化后登陆PSV平台。游戏的最大特征是由“学园篇”和“后日篇”两部构成，描绘了女主人公的现在与未来、梦想与冀望。“学园篇”以青春爽朗的青涩恋爱故事为主，展现了快乐而积极的恋爱关系；“后日篇”则讲述了与女主人公之间同居、结婚、新婚生活、乃至迎来新的家族的未来。PSV版在原版的基础上增加了大量的全新CG，而且还搭载了色彩调节机能，无论是PSV-1000还是2000，都能体验到近似于液晶屏幕的原作色彩。





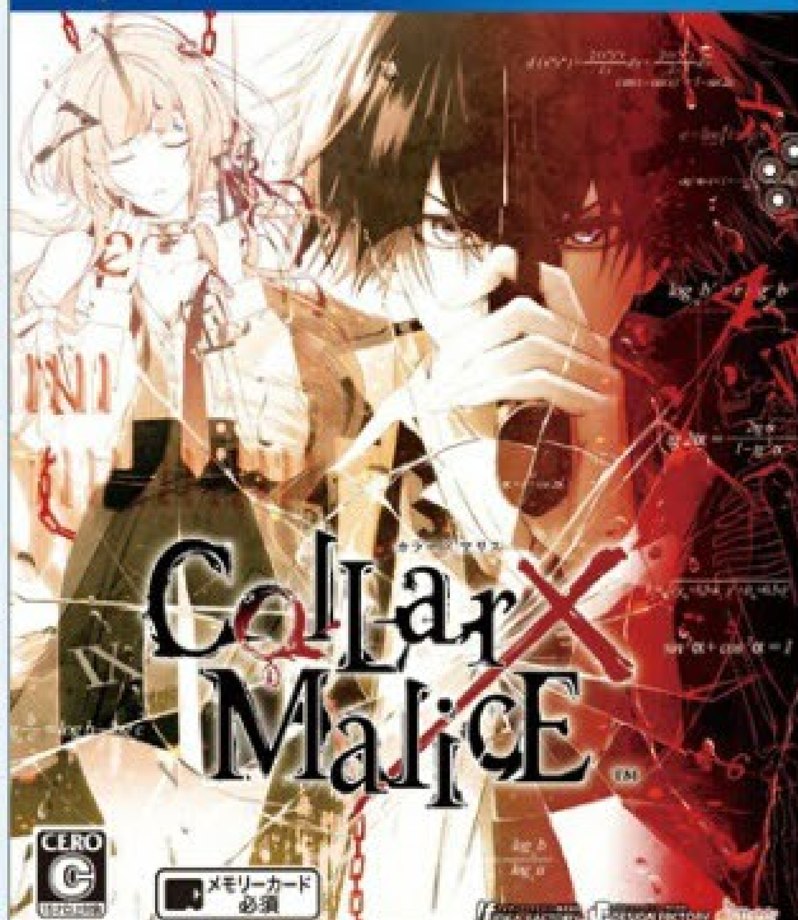
画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

Collar×Malice

PSV

Collar×Malice

Idea Factory	AVG	2016年8月18日	1人
对应PSV TV		6804日元	15岁以上



本作是由花邑まい老师担任人设，以“警察”作为主题的女性向游戏。故事发生在20XX年的新宿，当地发生了一连串的凶恶事件，身为警官的女主角在某个夜晚被不明人士袭击，并被戴上内藏有毒药的项圈。在陷入困境的女主角面前出现了一群可疑男性，他们原本是警察组织的一员，现在则在独立调查事件真相……为了摘除项圈、为了解放被恶意包围的新宿，女主角与这群男性一同展开了搜查。本作在序章过后就能进入个人路线，对喜爱个别角色的玩家来说是个方便的设定。





画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

逢魔时刻 幽世之缘

PSV

逢魔が刻 ～かくりよの縁～

文化放送 extend	AVG	2016年8月25日	1人
对应PSV TV		6264日元	15岁以上



本作是一款和风幻想风格的乙女向游戏，并以“王道展开”作为剧情主题。故事的女主角榊水绪原本只是普通的高中女生，却在某天的逢魔时刻里遭遇“神隐”，进入了与世隔绝的常夜之国“幽世”。在这个奇妙的世界里，少女与众多男性相遇，并被招入维护现世和平、狩猎妖魔的组织“镇守学舍”，最终还被卷入牵扯到两个世界的重大事件……本作的特色系统为“追究”，女主角能够感知他人的本质，虽然有次数限制，但在正确的场合、限制时间内使用，会对结局产生影响。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

蓝色雷霆闪电枪 强袭套装

3DS

苍き雷霆 ガンヴォルト ストライカーパック

Inti Creates	ACT	2016年8月25日	1人
对应amiibo		5184日元	12岁以上



《洛克人》之父稻船敬二监修的2D ACT精品，在关卡设计上借鉴了“《洛克人》系列”的种种特征，而操作角色方面又做出了全新的创意，避雷针+雷击鳞的攻击组合完全超脱了通常意义上的横向射击类打法，而官方公认的初学者救赎系统——电磁结界和觉醒也很好地照顾了不擅长动作游戏的玩家。《强袭套装》集合了系列两款作品，其中第二作同样于8月25日发售，还增加了另一名可操作主人公，玩家可自由选择其一进行游戏。由于剧情相连，推荐玩家从初代开始游戏。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■■

猛兽与公主大人

PSV

猛獣たちとお姫様

Idea Factory	AVG	2016年8月25日	1人
对应PSV TV		6804日元	12岁以上



本作可以说是《驯兽师与王子大人》的续作，但剧情相当短，只有资料篇的长度。游戏继承了前作的摸动物系统以及所有可攻略角色均有动物姿态的特点，以童话风格的清新画面向玩家展示一个温柔的故事。女主角是一名公主，生母为侧室的她不知为何一直被囚禁在高塔之中，只能与身边的动物们进行交流。在动物们的保护下，她在国难之日逃进了森林，并从母亲的遗物中发现了能将动物化为人类的“七色粉末”。围绕女主角的身世之谜，就此展开一场奇妙的恋爱之旅。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■□□□□

明治东京恋伽 满月 PSV

明治东京恋伽 Full Moon

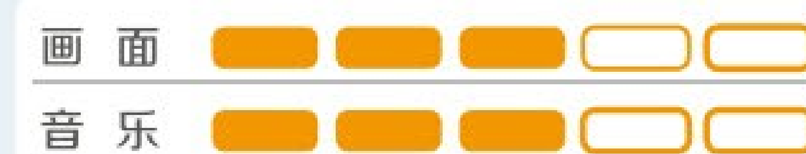
Mages.	AVG	2016年8月25日	1人
对应PSV TV	7344日元	15岁以上	

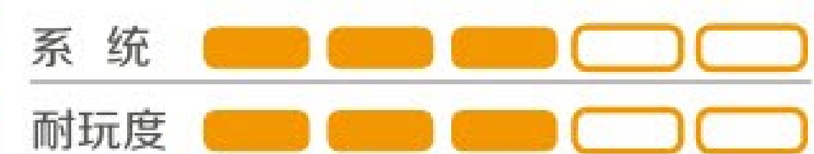


本作是乙女游戏“《明治东京恋伽》系列”的最新作。故事讲述普通的女高中生绫月芽衣在红色满月之夜遇见一名自称奇术师的人，并被他送到了明治这个存在妖怪等不可思议生物的时代。在奇术师的引导下女主角抵达鹿鸣馆，与森鸥外、菱田春草等历史上存在的人物相遇。而女主角也在和他们的交流当中觉醒了“魂依”的能力，同时因这个能力而导致和其他人的关系发生变化。相较PSP版，本作增加了新角色岩崎桃介的恋爱路线，除此之外还有强化画质、新增语音等要素。









银河战士Prime 联邦精英 3DS

メトロイドプライム フェデレーションフォース

Nintendo	FPS	2016年8月25日	1～6人
对应amiibo/扩张滑杆	5076日元	全年龄	

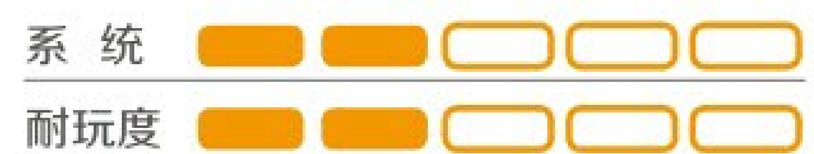


“《银河战士》系列”最新作，是一款第一人称视角射击游戏，玩家在游戏中扮演着银河联邦军的一员，乘坐新锐的机器人与威胁宇宙和平的宇宙海贼展开了殊死的对抗。本作的任务虽然不多，但种类十分丰富，玩家除了击败指定敌人外，有时还要探索古代遗迹或保护重要设施，根据战况甚至还要舍弃机器人并潜入敌人指挥室，执行一系列的高危行动。另外本作还收录了一个射球竞技小游戏，支持玩家三人对三人，最多可同时6人联机比赛，增加了本作的耐玩度和趣味性。









战国少女 传奇之战 PSV

战国乙女 ～LEGEND BATTLE～

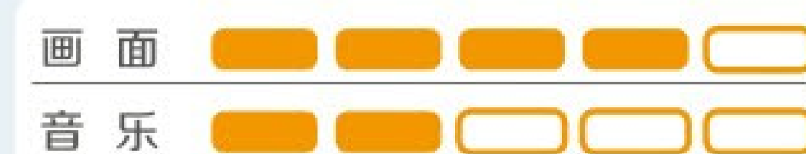
平和	ACT	2016年8月25日	1人
对应PSV TV	7538日元	15岁以上	

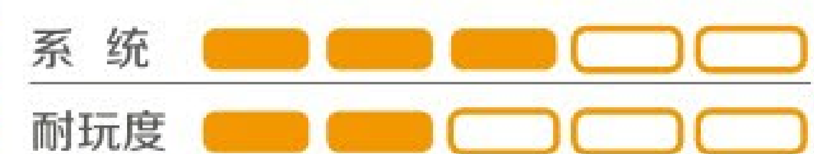


本作是（又）一款将日本战国时期的名将少女化之后，由玩家操控她们展开战斗，争夺一统天下之名的3D乱斗类游戏。游戏的故事模式收录了全46章的壮大故事，完成每一章节都会推动剧情发展，最终所有角色的故事将汇集于一处。战斗中，角色会在广阔的3D场景中展开组队战，不仅自身能够进行攻击、防御、回避等行动，还可以跟同伴一起发动强力的奥义重创敌人。画廊模式收录了游戏中的CG和影像，还可以重新编辑角色外观，并用来参与到战斗中。游戏支持4人线下联机。









正负零战争V PSV

プラマイウォーズV

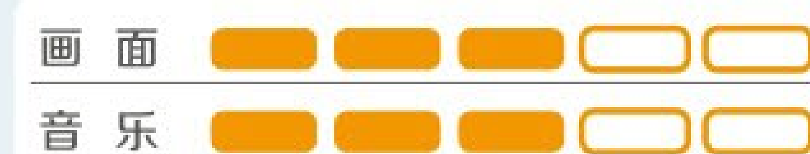
Entergram	AVG	2016年8月25日	1人
对应PSV TV	6458日元	15岁以上	

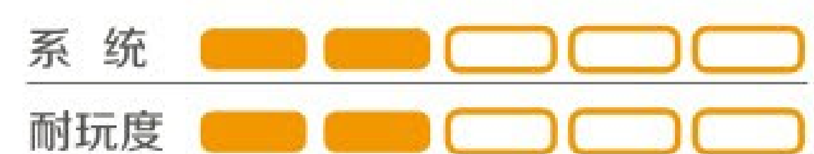


双家族共同生活恋爱AVG登陆PSV平台！主人公出身于清正廉洁、浩然正气的家庭中，一家人以清廉、正确和美丽为座右铭，深受周围人们的信赖与赞扬。然而因不可抗力缘故，一家人要与双亲的同僚一家居住在同一屋檐下。另一个家庭虽然养育着美丽的三姐妹，但其品性却与主人公一家背道而驰……充满了插科打诨与混乱事件的每一天即将到来。相比PC版，PSV将水无月姐妹也升级为正女主人公，可攻略角色由此增加至7人。另外还有新增的剧情与CG在等待着玩家。









超·战斗中 究极忍者与玩家顶点决战

3DS

超・战斗中 究极の忍とバトルプレイヤー顶上决战！

BNE	ACT	2016年9月15日	1～6人
对应分享游戏		5724日元	全年龄



日本综艺节目《战斗中》在3DS平台推出时隔三年的第二作。游戏的基本规则与综艺节目相同，参赛玩家需通过战斗球击败对手，只要在限制时间内残存到最后，就能获得游戏的胜利。游戏内同样收录了节目里的武器店和斗技场等设施，玩家可以利用手中的金钱购买忍者或是对战斗有利的道具。作品主打的忍者除了收录节目内的“大玉忍”和“大盾忍”以外，还有游戏原创的“女忍”，以及在特殊关卡中登场的特别忍者。玩家还可以通过分配点数，创造只属于自己的忍者一起出战。





画 面	■■□□□	系 统	■■□□□
音 乐	■■□□□	耐玩度	■■□□□

传颂之物 两位白皇

PSV

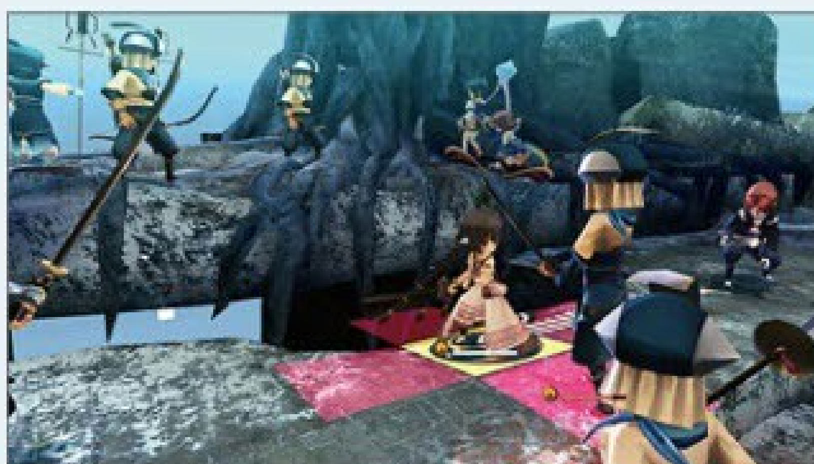
うたわれるもの 二人の白皇

Aquaplus	S·RPG	2016年9月21日	1人
对应PSV TV/交叉存档		7344日元	15岁以上



赫赫有名的“《传颂之物》系列”终于堂堂迎来完结。本作的剧情紧接前作，讲述了前作主人公哈克继承奥修托尔衣钵，帮助被篡位的皇女复国的故事。前作的主要角色在本作中依然有着亮眼的表现。除去剧情，系列的一大魅力还在于精湛的战棋策略部分，由知名的STING小组打造的战斗系统极具策略性，各个单位都有着自身独一无二的特性。本作还对前作的部分角色性能进行了修正，新参战角色也均有个性和实力双方面的瞩目表现。通关之后还有梦幻演武模式可供玩家挑战。





画 面	■■■■□	系 统	■■■■□
音 乐	■■■■■	耐玩度	■■■■□

海贼王 大海贼斗技场

3DS

ONE PIECE 大海贼斗技场

BNE	ACT	2016年9月21日	1～2人
无对应周边		6156日元	12岁以上



本作强调爽快的2D动作对战，游戏操作都非常简单，只需要按照顺序按下对应按键即可使出爽快炫酷的连段，使用多个按键组合还能用出强力的必杀技。参战角色多达80人，其中有23个可操作单位，其余的均是支援单位，全都是海贼迷们耳熟能详的人气角色。战斗前可自由安排战斗的队员，最多能让3个可操作单位或4个支援单位参战，战斗中可以触摸下屏唤来队员辅助攻击或换手。在战斗之外还有各种各样的故事模式，可以在这里收集强力的伙伴，让自己的海贼团越来越强大。





画 面	■■■□□	系 统	■■■■□
音 乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□

星辰恋曲的白色永恒

PSV

アストラエアの白き永远 -White Eternity-

Dramatic Create	AVG	2016年9月22日	1人
对应PSV TV		8424日元	15岁以上



本作为2014年7月发售的PC平台同名恋爱AVG移植版。主人公榛名陆拥有神秘的符文力量，隶属于人命救助组织。遵循组织的命令，他回到了过去居住的街道“月咲”保护两位少女。月咲在近两年来无视季节、一直持续着异常的降雪气候。一边过着学园生活，一边执行任务的主人公最终会接触到这一切的谜团。原作的美丽背景作画以及画面效果获得完美移植，而且还追加了PSV独有的触屏操作。同时游戏追加了原创的剧情和CG插图，新插图数量超过10张，原作中高人气的非攻略角色也会有追加要素。





画 面	■■■■□	系 统	■■□□□
音 乐	■■■■□	耐玩度	■■□□□

索尼克 爆破 火与冰

3DS

Sonic Boom: Fire & Ice

SEGA Games	ACT	2016年9月27日	1～2人
无对应周边	39.99美元	全年龄	

蓝色刺猬再度出击！索尼克再次和他的伙伴们前去阻止蛋头博士的阴谋，找出气候突变的原因并拯救世界。本作可使用的人物除了索尼克外，还有塔尔斯、艾咪、纳克与斯迪克斯，共计5人，每个角色都有各自的特殊能力，活用这些能力就可以轻松突破某些复杂的地形。另外本作还追加了冰与火这两种能力，火之力可以溶解场景中的冰块，冰之力则可以制造冰块，将其作为墙壁或踏板使用。在过关探索之余，游戏内还有三种小游戏供玩家游玩。顺带一提，本作的日版已于10月27日发售。

画 面 系 统 音 乐 耐玩度

PriministAr

PSV

PriministAr－プライミニスター－

Entergram	AVG	2016年9月29日	1人
对应PSV TV	6458日元	17岁以上	

移植自2013年发售的PC同名游戏，故事围绕着位于学园一隅的文化部大楼展开。由于文化部大楼内的愚蠢男生一同提议“大楼内的所有女生都有穿泳衣的义务”，随后被女生们无情反对，最终甚至演变为全员被赶出文化部大楼的悲惨下场。然而这次的驱逐并不彻底，隶属手工艺部的男主角天马春近由于忙着招募新人等事务而幸免于难，于是在这栋充满少女的大楼内开始了新的故事……本次的PSV版不但新增占卜部的伊林伊吕波为可攻略女主，还绘制了大量的新CG，进一步丰富了游戏内容。

画 面 系 统 音 乐 耐玩度

恶魔之眼2

PSV

デモンゲイズ2

角川Games	RPG	2016年9月29日	1人
对应PSV TV	6804日元	15岁以上	

第一视角迷宫RPG“《恶魔之眼》系列”的第二作，主人公依旧拥有驱使恶魔战斗的能力，他所在的组织是一个目的为打倒邪恶统治者的革命团，里面有着众多个性鲜明的小伙伴。在危机四伏的迷宫中穿行，将各种恶魔击败并收为己用是本作的主要玩法。游戏有着较高的自由度，玩家能在迷宫中的装置里安放不同类型的零件来触发战斗，获得指定类型的装备。恶魔除了可以选择技能习得、佩带神器装备特殊技能之外，还能与主人公合体大幅提升能力，这一系统使战斗既爽快又兼备策略性。

画 面 系 统 音 乐 耐玩度

仰望君之少女成为公主

PSV

君を仰ぎ乙女は姫に

Entergram	AVG	2016年9月29日	1人
对应PSV TV	5378日元	15岁以上	

本作移植自2011年发售的PC同名游戏，故事的舞台设在了只供富人就读的世界级超名门学园绿风院，男主角金森聪则是一位凭实力考入该校的特招生。在来自各大名门望族的有钱人中，立志成为医生的男主角却出身于贫穷一族。在体验充满喜剧氛围的校园生活的同时，还需要周旋于极具特色的多位大小姐之间，甚至还被第一名流小姐高峰华菜指定为绿风祭的主角。为了使学园祭成功，贫穷却努力的少年与众人相识相知，并最终使恋情萌芽、成长。甜蜜而温柔的爱情故事正是本作的最大看点。

画 面 系 统 音 乐 耐玩度

精灵游戏大全 3DS

こびとゲーム大全

日本Columbia	ETC	2016年10月6日	1人
无对应周边	5184日元	全年龄	



极具代表性的“恶心萌”图书“《精灵》系列”化为游戏并登陆3DS平台，它们并非昆虫或植物，当然也不是人类，而是一种不可思议的生物。游戏中收录了40种小游戏，让玩家通过相对悠闲的方式体会它们神奇的生态。小游戏的类型五花八门，包括动作、射击与益智解谜等等，充分发挥了3DS的特性。另外，本作还可以在鱼缸般的空间中以方块组合出土地、田地、树木与房子等，创造出精灵们喜欢的生活环境。登场精灵均会收录于“精灵图鉴”中，完成这本图鉴也是本作的游戏目的之一。





画面 ■■□□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

命运九重奏 ACT TUNE PSV

ノルン＋ノネット アクト チューン

Idea Factory	AVG	2016年10月6日	1人
对应PSV TV	6804日元	12岁以上	



著名女性向AVG“《命运九重奏》系列”的第二部资料篇，此系列以3位女主角分别对应3位可攻略对象为特色，动人心弦且颇具深度的故事使之大获好评。而本次的资料篇共包含了3大内容，分别是描述本篇中并未提及的学园幕间及后日谭的“Memoria”、在剑与魔法的世界接下国王委托并踏上旅行的RPG幻想剧本“Legend Of NORN”以及女主角们的身体忽然变成Q版的梦幻童话喜剧“Cantabile”。在“Cantabile”模式中，还以“完成试炼”的理由设置了迷你游戏，供玩家进行简单的挑战。





画面 ■■■■□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

马里奥聚会 明星突击 3DS

Mario Party Star Rush

Nintendo	ETC	2016年10月7日	1～4人
对应amiibo/分享游戏	34.99欧元	全年龄	



本作是“《马里奥聚会》系列”在3DS上时隔多年的新作，虽然内容依旧是以大富翁的形式收录了各种马里奥的小游戏合集，但又在此基础上更加充分地利用了3DS的机能，玩出了不少新花样。由于本作进行联机时人手一部3DS，所以掷骰子的时候不再是轮流制，而是多人同时投掷骰子，再轮流进行小游戏，以往漫长的等待时间不会再出现。另外此次的小游戏都是全新制作，数量达到系列最多的50种，还有6种游戏规则供玩家们选择。本作的日版于10月20日发售，美版则于11月4日发售。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■■

怪物猎人 物语 3DS

モンスターハンターストーリーズ

Capcom	RPG	2016年10月8日	1～2人
对应邂逅通信	6264日元	全年龄	



本作是“《怪物猎人》系列”的衍生作，故事的主角由猎人转换为骑手。玩家不再以狩猎怪物为生，而是要和怪物建立羁绊，成为搭档。本作中，敌我双方的普通攻击都分为三种类型，战斗以这三种类型的博弈为主，只要熟知对手的出招倾向就能在战局中占优。能成为随从怪物的怪物种类达60种以上，玩家需要在怪物巢穴的最深处找到怪物蛋，再回据点孵化出随从怪物。育成方面则以随从怪物身上携带的羁绊遗传因子为主，玩家需要通过传承仪式让怪物继承新的遗传因子，从而培育出最强怪物。





画面 ■■■■■ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

可塑性记忆

PSV

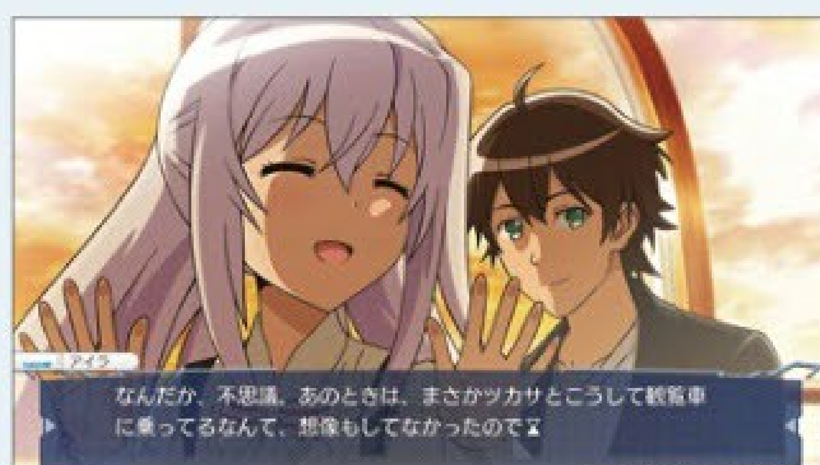
プラスティック・メモリーズ

5pb.	AVG	2016年10月13日	1人
对应PSV TV		7344日元	15岁以上



本作改编自2015年热播的同名催泪系原创动画《可塑性记忆》，文字部分由曾担任《命运石之门》脚本家一职的林直孝亲自操刀。游戏剧情环绕主人公水柿司与智能机器人女主角艾拉展开，讲述了人类与机器人之间那真挚而又略带忧伤的感人故事。在游戏中，玩家通过制定与艾拉交际的为时一个月的日程表来触发特殊事件，甚至还能得到各种精美服饰，在“换装模式”中直接改变艾拉的衣着打扮。本作共收录了60个以上的剧本事件，根据剧情选项的不同，玩家还可以欣赏到3个不同结局。





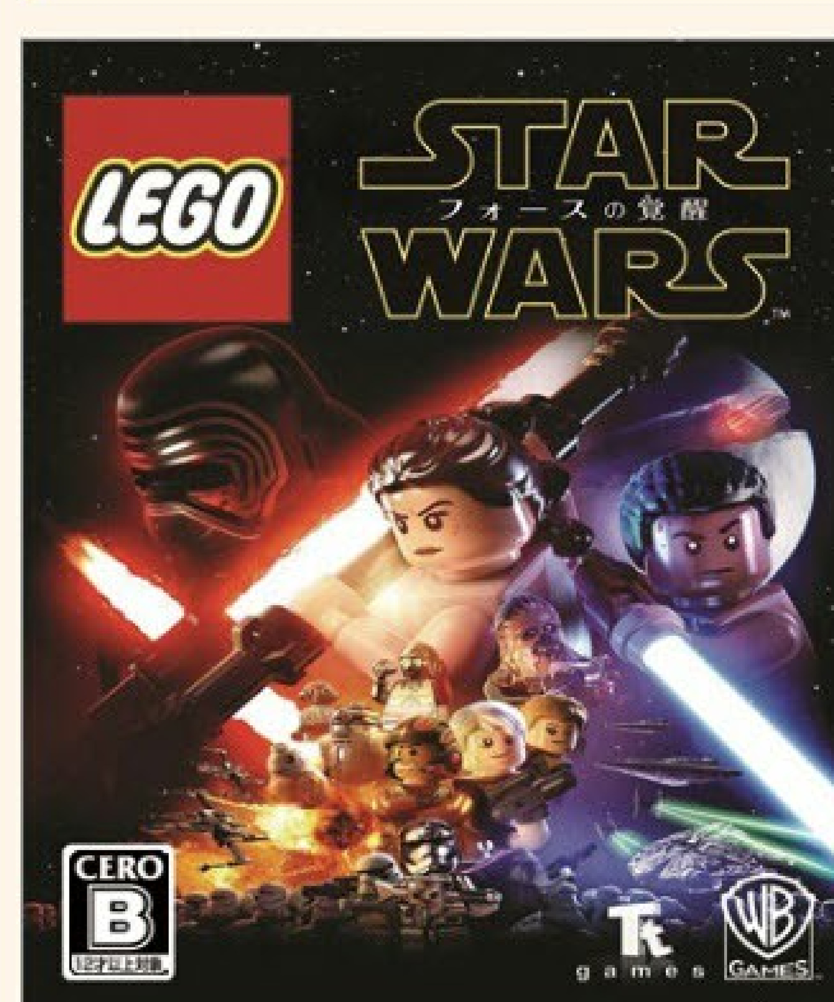
画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

乐高 星球大战 原力觉醒

3DS/PSV

レゴ スター・ウォーズ/フォースの覚醒

Warner Bros. Games	ACT	2016年10月13日	1人
对应PSV TV		5076日元	12岁以上



本作以前段时间上映的“《星球大战》系列”最新电影《星球大战 原力觉醒》为蓝本，用乐高积木的形式将剧情内容高度重现。基于乐高积木本身的可玩性，本作在还原度满满的同时，还能给玩家带来只有乐高积木才能表达出来的幽默风趣。游戏中要求玩家操作角色在场景中解谜，以完成整条主线剧情。解谜部分秉承“《乐高》系列”惯有的换人系统，不同的角色可以解开不同的关卡谜题，同时游戏中可使用的角色也非常多，不仅有电影中登场的人物，还有大量历代《星球大战》里的角色可以使用。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■□□□

神狱塔 Mary Skelter

PSV

神獄塔 メアリスケルター

Compile Heart	RPG	2016年10月13日	1人
对应PSV TV		5104日元	17岁以上



本作是由Compile Heart和电击文库联手打造的一款原创RPG，游戏背景设定在人类被怪物支配的世界，逃出怪物魔掌的少数人类结成反抗组织黎明解放战线，并派出有着优秀战斗能力的血式少女与怪物发起抗争。游戏玩法为第一人称迷宫探索，玩家需控制血式少女组成的队伍抵达迷宫深处并击败BOSS梦魇。迷宫有许多挡路的机关，要活用每位血式少女的能力才能顺利攻略。沿袭了该公司作品的特色，游戏中提供了福利系统“污秽净化”，玩家可通过触控屏将少女身上的污秽擦去，提高其战斗能力。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

超时空要塞△ 紧急出击

PSV

マクロスΔスクランブル

BNE	ACT	2016年10月20日	1人
对应PSV TV		6588日元	12岁以上



歌声与战斗一直是“《超时空要塞》系列”不变的主题，本作改编自今年开播的同名动画《超时空要塞△》，原作13集的动画剧情将以任务的形式在游戏中完成呈现。另外，除了主角所在的阵营凯厄斯，游戏还新增了以温德米尔王国为视点的剧情任务，对原作进行一定的补充。本作的战斗中，玩家能操作包括系列其他作品在内的诸多知名机体，根据战况，机体可以自由变换三种战斗形态，在悦耳的歌声中进行高速爽快的战斗。而角色育成、机体强化等系统要素也大大增加了本作的耐玩度。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

录制恋爱 蓝色海洋·金色沙滩

PSV

レコラヴ Blue Ocean · Gold Beach

角川 Games	SLG	2016年10月20日	1人
对应 PSV TV	7538 日元	17岁以上	

以“录制动画”为主题与核心玩法的一款恋爱SLG，玩家可以在夏日的学园舞台中，与多名萌妹子展开如同蓝色海洋般清纯的恋爱故事。在游戏里，玩家可以自由移动至不同地点触发剧情事件，在各种互动中不断提升恋爱等级，使得女主角们解锁不同的姿势以供拍摄。本作活用了PSV的陀螺仪机能，可以自由选择角度进行拍摄，将少女们的美态一一收进镜头，而录制好的动画还能转换成MP4格式，提取出来与大家分享。此外，东山奈央、植田佳奈等著名女声优的同台献声也是本作的一大亮点。

画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■□□□

偶像死亡游戏 TV

PSV

アイドルデスゲームTV

D3 Publisher	AVG	2016年10月20日	1人
对应 PSV TV	7344 日元	17岁以上	

被囚禁在深山洋馆中的偶像们，被迫参加赌上生死争夺Center位置的死亡游戏。在全国播放的现场直播环境中，妹子们披露自己的舞蹈或演技，通过严厉的审查，胜利者就能成为著名偶像团体“Project47”的Center。但是，失败者将会面临死亡惩罚游戏“死亡Live”，在自己的单曲中迎来残酷的死亡。玩家要操作偶像在馆内探索获取梦想币，购买有利于游戏进行的道具和对手的弱点情报，并在“披露战斗”环节抓住对手的弱点进行打击，才能在残酷的死亡游戏中存活下来。

画面	■■■■□	系统	■■□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■□□□

坂上台风 携带版

PSV

さかあがりハリケーン Portable

Entergram	AVG	2016年10月27日	1人
对应 PSV TV	5378 日元	15岁以上	

本作最早发售于2008年的PC平台，继2011年移植到PSP后，再一次登陆掌机平台。主人公皆川巧是行动力强得被称为“台风”的一位问题学生，也因此被流放到了受青梅竹马监视的武月学园。在这所新学园中，巧不仅有了新的邂逅，还当上了看起来与他毫不相称的班长一职，负责管理班上的意见箱。凭借着出众的行动力，巧将问题一一解决，然而一份突如其来的“请求”却使他的学园生活开始发生变化……本作收录了PC与PSP双平台的乐曲，新增可攻略角色，此外还追加了原创剧本等新要素。

画面	■■■■□	系统	■■□□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■□□□

刀剑神域 虚空幻界

官方中文

PSV

ソードアート・オンライン－ホロウ・リアリゼーション－

BNE	A·RPG	2016年10月27日	1人
对应 PSV TV	6588 日元	12岁以上	

由著名轻小说《刀剑神域》衍生而来的同名游戏系列第五作。本作的舞台为全新的网络游戏《刀剑神域·起源》，其设计理念与艾恩格朗特相仿。在本作中，包括亚丝娜、莉法一行人在内，游戏中原创的“虚拟玩家”都会在初始的城镇进行活动，角色数量达300人以上，而新NPC角色普雷米娅将会是本次剧情的关键。在战斗方面，删除了前作的飞行与魔法要素，回归了初代的剑技系统。角色自定义系统也获得大幅增强，不仅能够自创角色，甚至还能让角色穿上不同性别的服饰。游戏的中文版已同步发售。

画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□

专区地带 游戏图鉴 2016掌机游戏图鉴·7～10月

剑风传奇无双
ベルセルク无双

官方中文 PSV

Koei Tecmo Games	ACT	2016年10月27日	1人
对应PSV TV		7344日元	17岁以上

从1989年连载至今的黑暗奇幻漫画《剑风传奇》与“《无双》系列”合作，故事模式的剧情横跨黄金时代篇、断罪篇和千年帝国之鹰篇。格斯、格里菲斯等主要人物在不同时期的招式动作均有所区别，部分角色还能“变身”成为超越界限的强大形态。主人公格斯拥有连弩、飞刀、大炮等副武器，配合作为核心的“斩溃动作”将敌人斩尽杀绝，血腥程度与《北斗无双》不相上下。“无限蚀”模式则要求玩家不断击倒敌人，完成战斗中触发的各种的任务，击倒强敌就能获得霸王之卵作为报酬。

画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

热血物语 SP
ダウンタウン热血物语 SP

3DS

Arc System Works	ACT	2016年10月27日	1～2人
对应分享游戏		3780日元	12岁以上

本作是1989年发售于FC平台的《热血物语》的复刻版。本作很好地保留了原作角色的像素作画和电子音BGM，场地背景则以3D画面呈现。这次的地图比起原作更加宽阔，还追加了多个新场景和方便玩家快速移动的“的士系统”。战斗系统则在原作的基础上进行改革，角色可连续出拳，随着等级的提升，连段的次数也会上升。必杀技只需累积SP槽即可直接使出，更有强力的超必杀技可供使用，另外还有可瞬间弹开周围敌人的“热血反击”，被多个敌人包围的时候可以用这招一发逆转局势。

画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

神技旺达 闪亮一番街千钧一发
カミワザワンダ キラキラ一番街危机一发！

3DS

Furyu	A·AVG	2016年10月27日	1人
无对应周边		5724日元	全年龄

改编自2016年4月开播的同名儿童向动画，游戏中的基本设定与动画一致，并在此基础上增加了探索、召唤与捕获三大内容。在虚构的世界里，奇妙的生物普洛明会把一切事物程序化，过程中偶尔会因为Bug而转化出邪恶的巴格明。主角可以通过探索找出躲藏在场景中的巴格明，进而召唤出收集的普洛明并与之战斗。若满足了一定的条件，还可以发动强力神技击溃对手。游戏中登场的普洛明多达50种以上，后期还能体验游戏独有的剧情。此外，只要与朋友交换QR码，就可以进行联网对战。

画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■■■■□

最终幻想世界
WORLD OF FINAL FANTASY

官方中文 PSV

Square Enix	RPG	2016年10月27日	1人
对应PSV TV		6264日元	12岁以上

从登场人物来看，本作可以说是“《最终幻想》系列”的集大成之作。历代人气角色大量登场，搭配无比可爱的二头身建模，为玩家带来一个充满幻想的冒险故事。游戏的主角为原创的双胞胎姐弟，他们可以通过不可思议的力量使怪物“幻影”成为自己的同伴，通过培育系统“变进化”使之成长，甚至是骑乘在大型幻影上进行移动。战斗采用了系列玩家所熟悉的ATB系统，与幻影并肩作战的主角可根据战况选择是维持“骑头”状态还是让幻影“独立”战斗，甚至可以召唤出巨型幻影参战。本作的中文版已同步发售。

画面 ■■■□□　系统 ■■■■■
音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■■■

掌门人

主持 马修&果汁&昂星团
插画\四格 西瓜树

两个月过去，一年一度的TGS也早已闭幕，剩下来的将是一大波佳作和Nintendo Switch的袭来，不知道各位读者们这一段时间的游戏生涯过得如何？是在随心所欲地玩着自己喜欢的游戏，还是为了即将到来的一股热潮而早早填满钱包？昂星团感觉现在自己就如面对着滔天巨浪，眼前巨大的诱惑已经无法避开。既然如此，就在钱包被掏空之前，我们好好地坐下来看本辑的掌门人，享受这暴风雨前的宁静吧。



补游戏

高考结束，顺利进化到大一，宿舍里一个打LOL，一个打屁股（守望先锋），没人关注主机和掌机，有点心塞，不过我还是想等PS4 Slim出来入一台，把《龙之王冠》和《噬神者 狂怒解放》给补上！

南宁 尘、熙”之间

苍穹 以前也说过，自己当年把PS2带到了大学宿舍，不时会有同学过来踢两把《WE》。想要安利其他人关注主机和掌机的话，建议挑一些节奏快、易上手的游戏，或是适合众乐乐的作品吧。

昂星团 虽然截稿的时候PS4 Slim已经发售，但不知这位读者是否有把《Persona5》和PS4 Slim一起买了呢？

果汁 只要29980日元?

白菜 TV GAME势力一直以来都小于PC势力，这位读者如果没有把四处布教作为人生目标，不妨网上或本地找一些小团体一起交流，你会发现喜欢TV GAME的人其实也不少的。

古林 要吸引玩游戏的人对主机掌机感兴趣应该还是比较简单的，只要你能玩玩个奶排之类的，保证围观群众会多起来……

怎么办

现在杂志买回来都只是瞟几眼，平时的生活里除了手机就是平板，游戏都很少碰，怎么办啊，还有救吗？（笑）

淮安 羚羊



三味线 赶紧来个人安利一波我们的电子版杂志！

马修 下载UCG APP，打开后购买电子版杂志，是不是就完美了？

白菜 用（笑）这个表情做结尾，这位读者好像已经心里有数了的样子嘛。毕竟兴趣爱好这事儿，没人能逼你做不喜欢的事情（笑）。

卖卖卖

把自己房间里堆积的实体版游戏基本都以低价卖出去了，本来自己的房间就没什么空间，实体版的盒子虽然占位不多，但堆积起来就是一个大问题，好在那些游戏都不怎么碰了，卖出去还能姑且回一点本，好让我买其他游戏。

顺德 心翼



苍穹 在正版意识逐渐建立起来的现在，游戏的二手交易也在不断规范化。不过我自己是实体控，除了确定不会再碰的游戏才挂到闲鱼外，其他打完基本还是会珍藏起来。

果汁 其实有些老游戏我也是想卖的，但总是懒得卖。拿出来看看又觉得是不是以后又会玩，感觉就是那种收拾旧物品不舍得扔的类型。

马修 虽然想说“一个柜子的事”，但毕竟不知道你那有多少游戏。不过如果有特别喜欢的，还是留着吧。

白菜 没有实体游戏收集癖好的话，数字版真是个不错的选择。特别是最近换游戏玩时，我都常常这么想。

古林 实体版的游戏多好啊，你看那么多年过去了还能卖，而下载版就只能连账号一起卖了呢。

仇恨

在《游戏机实用技术》里看到昴星团居然近距离看到了水团（Aqours）的声优？！！我一整天都扎在漫展里逛了那么久也没有这个机会，我恨啊恨啊恨啊……

佛山 奥丁

昴星团 或许正是因为本人不是LL厨，所以才会轻易遇到这样的事（玄学？），只不过本来要和我一起去采访的三味线已经后悔死了。

三味线 我也恨啊！昴星团你出来！我要和你决斗！

昴星团 Duel!

白菜 所以以后跑漫展采访的任务就由你一力承担了（拍肩）。

直播辛苦了

之前看了古林和苍穹的《真·流行之神2》直播简直笑死了，两人的吐槽功力太深厚了，尤其是古林，不仅越吐越嗨，而且带着方言的吐槽简直就是这个游戏的神配音——“这就是我对你的爱啊”。太谢谢两位了，直播辛苦了，让我这种日语不好的玩家都能体会到恐怖搞笑文字游戏的魅力。

上海 Leo Tang

古林 不是的，《流行之神》并不是恐怖搞笑文字游戏啊。天哪难道这一切都是我的错吗……是我错了吗……（混乱）

苍穹 文字AVG播起来跟其他游戏类型不太一样，缺少视觉冲击、节奏慢而且需要大量翻译，必须得提高吐槽频率观众才不至于走光啊（笑）。

果汁 古林播前千万个不愿意，一播就疯狂开车，怕不是另一种标准傲娇。

白菜 那开创了一个全新游戏类型的你们真是很棒喔。

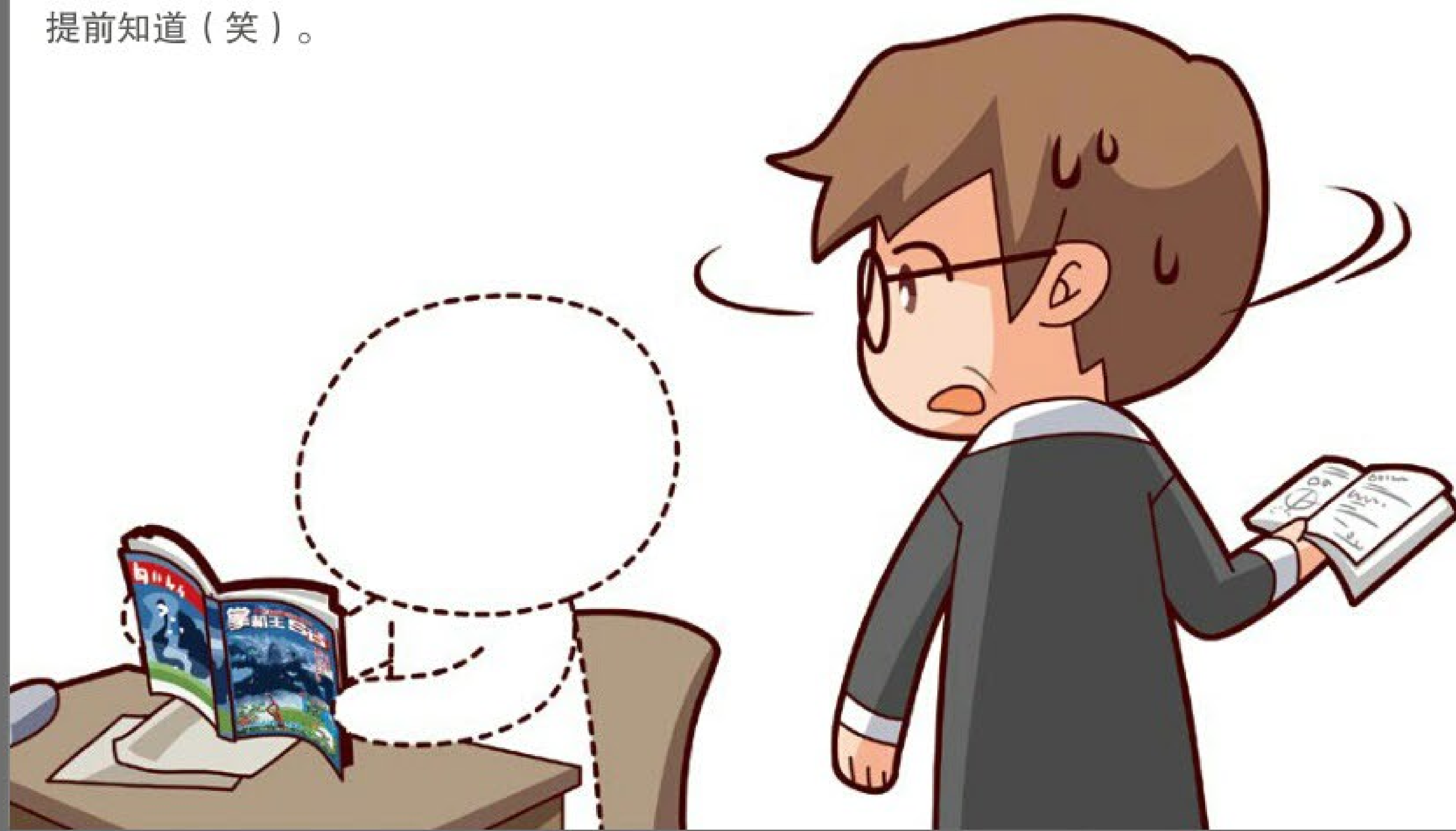
隐身术

上课的时候看杂志，然后书被恰好在窗外路过的班主任收走了，如果这世上有把东西瞬间隐形的魔法该多好。

上海 AGITO

三味线 我读书的时候坐在附近的同学都很团结，虽说不会隐形魔法，但总有负责把风的人，每次老师过来都能提前知道（笑）。

白菜 班主任：“隐形也没用，我看到了。”



聊天流









微生活

1 一段很短的对话

（众编一起吃午饭时，谈到某位同事已有家室的话题）

果汁：那么说，他是惟一一个这堆人里成家的人了？

众编：……………………

古林：（大笑）你怎么说了出来！

众编：你知道什么话该说什么话不该说吗？

（果汁几天后就尝到了恶果）

2 健忘果汁与黑恶势力报复伙伴

（临近月底，大家开始计算工作量）

白菜：记得今天内上交本月两本书的工作量，不然这个月就没奖金喔。

果汁：最新的那本来不及报，我这个月本来就没有奖金。

（察觉到果汁失言的众人纷纷跳出来）

苍穹：TGS专辑那本你报了？

白菜：TGS专辑那本你没事？？？

三味线：TGS那本啊！

果汁：（还在迷糊中）TGS的没报过吗？

乌冬：TGS你不是写了白皮书吗？

苍穹：还有视频字幕什么的，虽然不多，但是都记得要报。

白菜：原来果汁并不在乎。

乌冬：原来果汁钱都不要了，大大有钱任性。

苍穹：有钱的人根本不在乎。

三味线：有钱的人根本不在乎。

果汁：（还在确认）TGS是不是P5封面那本啊……朋友们停一下！！

白菜：进入了慌张模式。

昴星团：（惟一一个正经善良给经验的）以后做的东西用文件夹分一下期数，写报告的时候找起来容易点。

果汁：TGS也就3000多字，难怪我记不住。

苍穹：（复读机1号）有钱的人根本不在乎。

昴星团：（复读机2号）有钱的人根本不在乎。

果汁：朋友们，该停了！

白菜：大家亲切地给你提供微生活内容，你竟然要大家停一下。

昴星团：是啊是啊。

果汁：好气喔！

（果汁在那一天领悟了，什么叫祸从口出。）

掌门话题

请小编们谈谈当年对军训的印象。（提供者 南宁 生、熙"之间）

果汁：第一次军训的时候本人还是很努力去做好了，不知道为什么当时模拟射击的时候居然得到了教官的称赞。虽然感觉一头雾水，但确实忘不了当时拿真枪射击时的爽快感，说不定那段经历也是现在喜欢玩FPS的契机之一呢。不过说起来其实也真的很辛苦，现在要我做肯定做不来，所以大学时候每次看到大一新生聚集在楼下准备为期半个月的军训时，心里总是爽到。

白菜：说实话对军训一直没有什么好印象。初中的军训亲眼看着一个同学在太阳底下站到两眼发黑，噗通一声面门砸地。高中军训的时候脚上弄出伤口，竟然成了折磨本人数年的顽疾，最后甚至搞到拔甲。好在大学没军训……军训的教官都是一些排长级别的，训新兵蛋子有一套，面对学生能知道多少轻重？要说在军训中获得了什么，大概就是学会了一些不知道什么时候才有机会唱出口的军歌吧。“日落西山红霞飞……”

乌冬：对军训的印象只有晒，在军训第一次也是惟一一次体验到晒伤的感觉，刚晒伤那天晚上洗澡的时候那叫一个“爽”，然后过几天晒伤部位脱皮时奇痒但又挠不得，真是比军训本身还难受。

苍穹：由于父亲是军人出身，因此个人在军训时对自己的要求也更严格，不希望给他丢脸。或许是出于这个原因，几次军训时总能得到教官的青睐。高中时还被选入了国旗班，升了整整1年旗。可惜升入大学后附近的学校在射击训练时发生了事故，结果那年军训的射击全部取消，至今也没获得开枪的机会，算是个遗憾。

三味线：印象最深的军训还是初升高时的吧，大伙饿到围着饭桌抢饭吃，还打了三发真枪。大学军训就太软了，或许因为我读的是文科校，女生太多导致强度也跟着下滑，基本就是晒晒太阳踏踏步，没太多实感。

古林：较深的记忆似乎就是整齐一致的正步走与教官的各种咆哮了。听说班上某个小姑娘还迷上了长得很帅声音又迷人的教官，暗地里偷偷跟教官拿手机号，可惜人家教官的内心毫无波动……这都是所谓的青春醍醐味吧！

昴星团：最有印象的是人生的第一次军训，那是初一刚入学的时候，在离家和学校很远的培训基地里进行。当时一个宿舍10个人，大家还彼此都不认识，感觉比较孤单。而且那边的饮用水都是温度极高的开水，根本喝不下去，家长只给了10元钱，在训练开始2天后便买不起楼下的1元矿泉水（要训练5天），只得猛喝宿舍里的自来水来解渴，现在想起来觉得那会儿喝那么多自来水没肚子痛真是厉害。

马修：当初虽然全班都没因为军训培养出组织性纪律性和吃苦耐劳精神，但对我个人来说，学到了端正的坐立姿态，也还是终身受益的。

《掌机王PLUS》Vol.3调查问题Part 1：谈谈你对本届TGS的期待点。

应该是《生化危机7》吧，虽然本人没接触过该系列，但出于个人感觉这会是一部很好的作品，值得期待。

梧州 ☆迅星☆

昂星团 就从之前体验版和VR的消息来看，本作的惊吓要素满满，看来这位读者是一个恐怖游戏爱好者？

期待《怪物猎人 物语》。

昆明 chen

昂星团 《MHST》的表现还算不错，不知道这位读者是否有买这本有着本作攻略的《掌机王PLUS》呢？

NX赶紧出消息！等不及了！！还有对《塞尔达传说》新作很看好，到时可以和新主机一起入手。

南宁 尘、熙"之间

昂星团 虽然NS并没有在TGS上公布，但就目前已知的消息，不知这位读者的钱包是否已经上满膛了？

这次的TGS希望会出现《最终幻想ＸＶ》和《最终幻想Ⅻ：黄道时代》还有《苍蓝革命的女武神》最后还有《王国之心2.8》；《王国之心3》；PSV版《王国之心》的消息。

广州 杨洪

昂星团 小编也很喜欢SE的《FF》和《王国之心》，真希望能早点玩上新作。

期待《怪物猎人×》续作，不知道会加些什么。

上海DDD

昂星团 《MH×》已经封盘许久，SD卡里的存档表示饥渴难耐了。

听说任天堂没有参展，那就只能默默地期待PSV上有没有《噬神者》新作的消息了。

广州 尼普

昂星团 看来BNE还是回应了这位读者的期待，准备好买买买了吗？

必然是《高达VS》新作，之前的《EX-VS-F》实在是太水了。

苏州 阿克西斯

昂星团 新作出在了家用机上，不知官方是否已经放弃在PSV上挣扎了呢。

不知道会不会有《妖怪手表3 寿司·天妇罗》终极版的消息，就像以前的《妖怪手表2真打》那样，要是有的话那真的太可怕了。

上海 金属

昂星团 虽然终极版的消息并没有在TGS放出，不过终究还是和过去一样如法炮制。身边有几个朋友虽然嘴上说坑，但还是会买买买，真心感觉挺可怕的（笑）。

期待《重力异想世界2》、《黑暗之魂3》的DLC、还有《怪物猎人×》续作。

北京 李晨

昂星团 看这阵容应该是动作游戏爱好者，期待的作品都和小编的很像啊。

作为一个高达粉，自然期待的是《SD高达G世代》和《高达VS》啦！当然要是有《高达无双》的新作消息那也是很棒的。

南京 瓜山

昂星团 当这位读者拿到这本书的时候，离《G世代》新作的发售日估计也不远了，这次的参战阵容只有前UC系列的作品，不知是否满意呢？

期待《塞尔达传说》、《火纹》的新作，如果会出《任天堂大乱斗2》的话那就太完美了，当然我知道任天堂并不会参展TGS……

东莞 沼跃鱼

昂星团 唉，真是个悲伤的故事（摊手）。

《FF15》一直都在关注，不知道有什么新的劲爆消息。另外《噬神者》不知道会不会有新作？

北京 斯诺克

昂星团 《FF15》在TGS上放出的情报还真不少，另外《噬神者》有新作的消息还真给这位读者蒙对了。

微生活

1 奖杯大神苍穹

（苍穹发了一位同事的奖杯列表，众人围观中）



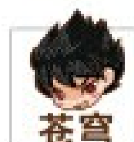
这奖杯列表你看了竟然没发疯？（意指很多游戏没有白金。）



这奖杯列表比我的好，苍老师怎么会疯呢？（基本所有游戏的奖杯进度都在10%左右。）



（僵硬）又不是我的，有啥好疯。



古林的账号挂在我PS4上我都没看疯，什么《鸽子男友》0%啊……



不要逼我，不要逼我把白金潜力股都打完！



我赌你不会打。



（认真）我主要是不喜欢为了白金SKIP，不然我乙女游戏估计有十几二十个白金了。



苍老师最讨厌用AVG撑白金的人了，一点技术含量都没有。



没让你SKIP啊。



（继续认真）不是，我打完喜欢的角色，其他人我就不想打了。



（突然说梗）为了白金还要刷岛津义弘这些人的武器，真是对不起咯。



（真面目暴露）长得不符合我审美的角色我一般都不玩的！尤其是岛津义弘这种BUG存在，太不要脸了！



你竹中半兵卫的最强武器拿了么？



那个要地狱难度打中国吧（怂）。



那就是没拿咯，真爱个鬼啦！（掀桌）

（事实证明，拿白金和真爱根本没有关系，只是一种美好的坚持。）

《掌机王PLUS》Vol.3调查问题Part 2：本辑你最喜欢的文章或栏目是什么？

比较喜欢本辑的《伊苏》攻略，因为本人是RPG爱好者，该作又是中文。

梧州 ☆迅星☆

昴星团 这几年越来越多的中文版简直是国人玩家的福音。

这辑我最喜欢的栏目是“编看编享”，因为出现了《食戟之灵》，最好编看编享以后都报导热门动画的报导。

广州 杨洪

昴星团 于是新番专精的三味线有了一位长期读者，以后这方面就交给他好了（偷笑）。

这期喜欢的栏目是“攻略透解”和“掌门人”，因为攻略透解里有我喜欢的《妖怪手表3》的攻略。在“掌门人”里可以了解的读者和小编们近期的动态。

昆明 chen

昴星团 刚刚大费周章做完《寿司・天妇罗》后，看到了《寿喜烧》的我是崩溃的（当然攻略还是会做），终于体会到了两年前师傅（库玛）的心情了。

《妖怪手表3》的攻略不错，54页简直厚道，非常实用。

成都 豆腐

昴星团 其实这些都是精华，因为篇幅原因还是删掉了很多边边角角的部分，不得不说，量还是非常的多（躺）。

喜欢编看编享，小编们的生活真是充满了乐趣啊哈哈！

呼和浩特 猫猫

昴星团 其实每次大家写“编看编享”都憋得挺久，特别是常年窝在家里打游戏写攻略的苍老师。

虽然有我超想看的《妖表3》攻略，但拿到书后第一个翻开的还是“编看编享”，因为拿到书就立即翻看这个栏目已经成习惯了。

大连 海月

昴星团 我来编辑部之前每次拿到书也是先看“小编寄语”，因为小编的生活很有意思。

勇者战魔王









非洲酋长

最近迷上了叫《阴阳师》的手游，里面的SSR（最稀有）怪好难抽啊，按照之前网上的分类我肯定是非洲酋长了（笑）。回想一下以前掌机上玩的游戏可以用SL大法来刷结果，虽然会有点辛苦但起码一定会出好东西。

广州 翩编

昴星团 虽然本人不玩《阴阳师》，但前几天还是抱着好玩的心态用微博上的模拟器尝试了几次十连抽，基本都是非洲酋长（10个R），看来这游戏还是不碰为妙。

三味线 我得了一种“自己不出货，帮抽必出货”的绝症。

马修 一直觉得这种抽抽抽氪氪氪比花钱买装备的设定还要坑上许多……

古林 我朋友砸了4000进去，结果仅有的2张SSR还是靠活动送的符抽出来的。这个月本想约她去香港吃喝玩乐，她心碎地跟我说没闲钱去了。真是替她心疼……

白菜 原来你不知道这款游戏已经被称为“并没有SSR”了啊（笑）。抽卡系统果真是万恶之源。



特摄迷

看了本辑“编看编享”后，神奇地发现昴星团老师竟然有关注《假面骑士Ghost》！巧合的是这剧也是寡人第一部追完的假面骑士TV，因为之前为补完“《奥特曼》系列”而没时间补，难不成昴星团老师也是特摄迷?

梧州 ☆迅星☆

昴星团 老师不敢当。我倒和你相反，把《假面骑士》看完了却没什么时间补奥特曼，《Ghost》也是最近才开始看，毕竟之前还在看东映《蜘蛛侠》来着。平成骑士要是有心去挨个补的话还是推荐从最初2000年的《假面骑士 空我》看起。

白菜 从某个渠道看到最新的骑士造型后，感觉三观获得了刷新（颤）。

幸运大抽奖!

抽奖方式

读者们可以向游戏机实用技术电子邮箱：ucg@ucg.cn 发送邮件（注明掌机王收），向小编们传达自己的看法。精彩的回复将会刊登在“掌门人”栏目中，让小编与大家一起谈笑风生。刊物上市后的两个月内，小编们会从认真回答问题的读者中抽选出**一名大奖得主和两名幸运奖得主**，通过读者留下的联系方式（QQ、邮箱、手机号码等）告知。中奖结果亦会刊登在下一辑的“掌门人”栏目中。

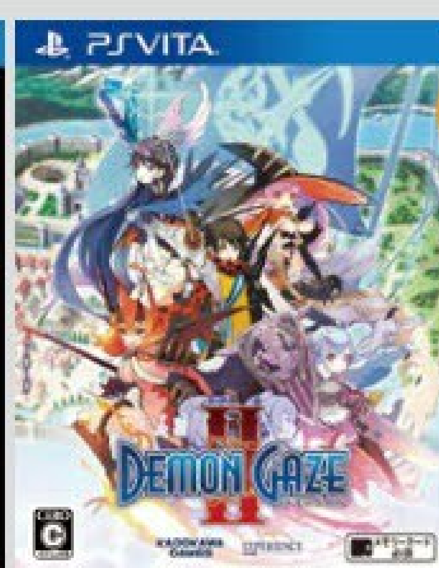
同时读者也可以扫码关注掌机王微博，私信我们、或是在不定期举办的调查话题活动中留下你宝贵的意见。当然，实体邮政信箱依然开放，也欢迎读者继续来信支持。读者的支持才是我们进步的动力。

游戏机实用技术电子邮箱：ucg@ucg.cn （注明掌机王收）
邮政信箱：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

本辑读者调查

1.本辑你最喜欢的文章或栏目是什么，请谈谈理由。
2.有什么游戏制作单独的攻略本或纪念刊，你愿意买买买的，请谈谈理由。
3.你有什么想让小编们一起讨论吗?
4.你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗?

本辑奖品



大奖 1名

正版游戏任选其一

3DS游戏
《智龙迷城× 龙之章》
《世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头》
PSV游戏
《恶魔之眼2》
《神狱塔 Mary Skelter》

幸运奖 2名 《掌机王PLUS》Vol.5



扫描二维码即可关注《掌机王PLUS》官博，参与我们的互动活动哦！

《掌机王PLUS》Vol.3幸运大抽奖中奖名单



一等奖

《黑衣剑士 失落之歌》国行版
《英雄传说 空之轨迹 第一章 全面进化版》国行版

南宁市	李仕政	正版游戏二选一





幸运奖

《掌机王PLUS》Vol.4

梧州市	黄希贤	广州市	杨洪

编看编享

数个月的刊期内，小编们经历了哪些事，产生了哪些感悟，全新改版的“编看编享”栏目会与读者们一起分享这一切。来看看这几个月的小编推荐吧。



白菜

□最近一有空就开着《苍翼默示录 神明之梦》四处求战，所以在写这段东西的时候还真有点煞费苦心，因为除了写《传颂之物》的攻略以外，就几乎只在玩这款游戏，就连休息日都甚少出门走动。格斗游戏确实需要耗费大量的时间来练习和实战——说到这里又想黑一下Arc这破服务器，晚上老是掉线的毛病啥时候能修复啊！

□结识差不多10年的朋友辞工回到了自己的故乡。虽然平时也没有时常相聚，不过真的意识到从此不在一个城市，还是有一些寂寞……才怪！现在网络这么发达，游戏也能网战，仔细想了想说不定真跟没走没啥区别，也就是聚餐时可能少双筷子吧。

□在推荐本次的作品时，出现在我脑海中的竞技运动类作品，其实还有十月新番的《灼热乒乓妹》和《竞女》……感觉自己好污啊！（不过《灼热乒乓妹》的漫画其实真的相当不错。）

相扑也能很帅气？——《火之丸相扑》

推荐人群：热血运动漫爱好者、高校争霸赛题材爱好者、华丽必杀技爱好者



从《足球小将》开始，白菜就被日本运动题材漫画“毒害”至深。往远了说有《棒球大联盟》、《一步神拳》、《灌篮高手》、《网球王子》，往近了说有《光速跑者21》、《黑子的篮球》、《排球少年》等等。这些作品虽说各显神通，但通常都有一个共通的特点，就是在世界范围内也属于比较知名且热门的运动。然而日本的国技“相扑”——基本上只在日本有着浓厚氛围的这一竞技类运动，在画成漫画后竟然也能吸引不少的国外FANS，实在是有些出乎白菜的意料。本文要为各位日漫爱好者们推荐的，正是这部正于《周刊少年Jump》上连载的高校相扑题材漫画——《火之丸相扑》。

一开始知晓这部作品，是在其与《黑子的篮球》合作的短篇上。冲着《黑子的篮球》而翻阅短篇的白菜，就此了解到还有这么一部有关相扑的漫画。相信绝大多数人就跟当时的白菜一样，对于相扑的印象仅仅是“只穿着兜裆的胖子力士在圆形场地里推来推去比较力量的运动”，当然也无法从中感受到竞技带来的振奋感。仔细想想，其实还是源于对其不了解——你都不了解的东西，如何会感兴趣？于是白菜从头开始补漫，如今已经追阅至最新章节。不说醍醐灌顶，恍然大悟还是有的，目前也是处于每周守着更新的节奏。

高校运动竞技类作品通常都走一个套路：主人公加入某个学校，然后带领该校夺得全国冠军。故事发展的过程和结果或许会有一些区别，但轴心发展都在这个路子上，也就是我们常说的“王道”。而自从伟大的《北斗神拳》开创了“技击战”系统后，运动类作品也逐渐分出了“超级系”和“真实系”两条路子。将部分招式效果超能化、升华到一击必杀概念的作品就是“超级系”（例如《网球王子》、《黑子的篮球》），而基本保持着正常竞技水准、没有出现各种过于夸张效果的作品就是“真实系”（例如《灌篮高手》、《排球少年》）。两者各有各的卖点，高下不能一概而论。《火之丸相扑》一言蔽之，就是完美吸收了王道路线的“类超级系”作品。之所以有个“类”字，是因为作品中虽然有着特效炫酷的必杀技，但尚未完全脱离现实的范畴，而看上去作者也没有选择往夸张化的方向继续发展。这些必杀技更像是为了突出角色特色而附加的一种“装饰品”。

主人公潮火之丸在小学的时候获得过小学生相扑大赛的二冠王，被称为“国宝”（相扑圈子内对于前途有望的运动健儿给予的尊称）。但上了初中之后，体型却几乎一直保持着小学时的瘦弱样子，因此完全没能拿出像样的成绩。在



▲使出必杀技时，周围加上的浮世绘技法也是漫画的特征之一。

成为职业选手之梦几乎完全粉碎的情况下，潮努力锻炼自己的体魄，获得了不输给任何人的技巧、力量、以及强韧的心灵，在进入大太刀高中后，再次向顶点发起冲刺。作品描绘了高校运动作品常见的努力、友情与胜利——相扑因为赛制的关系，只能以一对一的方式描写，在友情方面能使用的桥段比其他作品要少。但潮那种振奋人心的强大、以及背后不为人知的血与汗的付出，使其自然而然地展现出一种领袖般的魅力，牵引着同伴们一同前进，这才是白菜认为这部漫画最精彩的地方——人物魅力。潮的外貌绝对算不上美型，但却是白菜目前看到的主人公形象中相当王道的一型。在人物塑造方面，作者必定下了相当的苦工。

本作在日本本土的人气也一直没迎来爆发，所以白菜更是认为这部怀才不遇的作品有着推荐的价值。目前作品的进度已经发展到比较高潮的部分，主人公所在的大太刀高校刚刚开始跟高校王者展开正面较量，从现在开始补漫画绝不算晚。



果汁

各位读者好！是不是没想到本辑居然那么快就和大家见面了呢？相差一个月左右的周期让笔者不免回想起小开本《掌机王SP》的制作过程，不过无论是一个月还是三个月，都感觉有很多事做就是啦……9月和10月可谓是各种优秀作品出炉，包括个人期待了很久的《Persona5》和《传颂之物》最终作。两部作品的素质都如笔者所期待那样的高，玩得非常高兴。而十月份月初则有《战争机器4》和《怪物猎人 物语》，同样是素质非常高的作品，而到了月底还有眨眼间耗费玩家一天时间的《文明6》、传火新旅程《黑暗之魂3》DLC，让本辑有攻略缠身的笔者痛苦又快乐啊。说回十月新番，本次最令笔者满意的居然是吉野脚本的《终末的伊泽塔》，剧情逻辑、画风、气氛塑造都是一等一的棒，只不过这次不在正文里头推荐还是因为不放心吉野大仙，拿不准哪一话就发病了……那么接下来就看看本辑的推荐吧！

漫画·人类魔法使和非人魔法使——《魔法使的新娘》

推荐人群：喜爱魔法幻想风格、喜欢非人生物恋爱故事的读者。

其实从这部漫画推出开始，笔者就一直很关注它的发展。故事讲述一名被称作“夜之爱女”、拥有强大力量的少女羽鸟智世，在童年时期却因自身的力量而遭遇父亲离家出走、母亲自杀的悲剧。辗转各处的她最终被当成拍卖品，并被一个身穿高贵衣服、脸部却是一架野兽头骨的异型魔法使艾利亚斯买下，艾利亚斯还宣称要把智世同时当成是“徒弟”和“新娘”。就是在这样的背景下，智世和艾利亚斯遇到各种各样充满幻想风格的奇怪事件，并逐一解决，两人之间的感情也逐渐产生变化。

从整体氛围来看，本作是一个不折不扣的少女漫画，像是细腻的情感描述、男主角和女主角之间暧昧的互动等都证明了这一点。但作者并没有因此而把这个作品固定在“恋爱”这个题材里，故事和《夏目友人帐》类似，数话组成一个单元剧，既有温馨的故事，亦有引人深思的道理。虽然涉及剧透不便多说，但是本作对于“非人生命如何想为人”、“如何努力活下去”的描述较为详尽，能用安静的氛围与角色的一言一行去讲述这些抽象的概念，也是笔者相当喜欢的一点。笔者认为，考验一个作者功力的并非是长篇大论的描述去讲解世界观，而是从人物的表情、台词，角色之间的互动能否表现出故事的主旨来判断，显然，魔法使的新娘在这点上还是达到了佳作的水准。虽然男主角是完全的异型这点可能会让部分读者不能接受（虽然变过一次绅士大叔），但其实本作没有任何猎奇要素，只要不抗拒非人生物这点应该不难接受这部作品。顺带一提，本作已经OVA化，全名为《魔法使的新娘 等待繁星之人》，定位是前传故事，共计分为3篇，随漫画单行本限定版同捆发售。目前前篇已经推出，有兴趣的话不妨先看看OVA。



▲故事就是从男主角艾利亚斯买下女主角智世开始。



▶漫画单行本封面。



乌冬

◆赶时间的时候总会遇上等不到电梯、刚到地铁站车就刚走、本来不用排队的地方突然也要排队等闹心的情况，真是急死个人，这就是老天的恶作剧吗，还是心急时会对这些事情特别敏感，不过越是在意这些琐事只会令自己更加烦躁，所以也慢慢习以为常了，当然最后迟到误事的结果是没有变的（ToT）。

◆今年48G和日本的直播平台SR合作，成员可以在上面搞直播，不过一直以来都是有活动或者企划的时候才能使用，最近则全面开放了个人直播。这一下就炸了，也就是每天都可以实时看到成员并进行交流，而且这东西中毒性极强，一不注意就会一整天泡在里面，自己就是“受害者”之一，本来只看推的成员，现在只要有意思的直播也不会错过，实在太可怕，这样下去要变成SR废人了。

《run formoney 逃走中》

推荐人群：日综爱好者



相信平时有看电视的读者应该都多少知道或听说过《全员加速中》这个节目，但这次要介绍的并不是它，而是它的原型节目——《run for money 逃走中》。这是由富士电视台制作的一档大型真人综艺，节目内容简单概括来说就是一场大型的捉迷藏，逃跑的人被安排在一个巨大的区域内，期间不能被“鬼”抓住。和普通捉迷藏不同的是，游戏设有奖金，随着时间的经过奖金也会不断增加，如果在限定的时间内不被抓到就能获得全额奖金，但是如果被“鬼”抓到就会失去游戏资格，并且不能获得一分钱。节目刚开始只是实验性质地在深夜播放，后来受到好评后转为黄金档，近年人气还扩展到了海外，相继出现了出现模仿它的节目，《全员加速中》就是其中之一。另外《逃走中》还改编过不少游戏，其中3DS的第一作《逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！》还获得了不错的销量，《掌机王SP》上也有做过相关的介绍。



▲参加者有男女老少，游戏中他们要用尽浑身解数逃跑。

作为“鬼”抓捕参加者的，是被称为“猎人”的“人型机器人”，当然机器人只是节目中的设定，实际也是人扮的。他们身穿黑色西装眼戴黑色墨镜在区域内徘徊，一旦发现参赛者就会紧追不舍，直到目标被捉住或者跟丢才会停下。猎人跑得极快，一般参赛者被发现基本只有被捉住的下场，只有趁早发现回避或是藏在隐蔽的地方不被发现才有可能逃过一劫，如何利用区域里的地形来让自己不被捉住是参赛者们要长期面对的课题。

为了增加节目的可看性，游戏支配人还会不定时发布任务，任务的内容多种多样，一般都和当期的主题有关，并且完成后会有不错的奖励，如入手有利于自己逃跑的道具或是增加奖金等，但如果失败了有时也有负面效果，如增加猎人数量或是缩小活动范围等。最关键的是任务并不是强制的，做不做完全看个人意愿，每个人的性格会反映在选择上，比如虽然做任务有被发现的风险，但还是有参赛者会为了自己或其他人积极参与其中，同时也有自顾自的参赛者对任务不闻不问，总之每个人都有自己的理由，仿佛就在看一部群像剧，而且这部剧的结尾还猜不到。



▲面无表情的猎人，他们的目标只有参赛者。

除了成功逃到最后获得奖金外，游戏还有一种获得奖金的方式，那就是自首，自首可以脱离游戏并获得当前累计的奖金，是选择安定地获取部分奖金还是冒险争取全额奖金，也需要经过一番心理斗争，当然对于拼到最后一刻的参赛者，就算没有得到奖金，也能得到别人的喝彩。



◀ 可怕的躲过 100 名猎人的任务，参赛者基本无处可逃。



▶ 成功完成游戏获得奖金。

★Nintendo Switch的消息和宣传片真是让人兴奋得睡不着觉，掌主一体的概念十分棒，现在非常好奇同个游戏在高低分辨率之间是如何完美转换的，又或者游戏会不会为了兼容而牺牲画质。

★前段时间深圳迎来了台风“海马”，就在台风前夜，各个公司通报休息一天，超市的食材几乎都被抢购一空，似乎第二天就要世界末日一般，结果第二天台风就吹偏到汕尾去了。至于我，还是一如既往地吃着泡面度过这不用上班的日子。

★找个机会尝试了一下PS VR，除了画面有点小模糊外就只有“身临其境”这样的评价了，哪怕画面一点也不真实，但镜头会随着自己的身体移动的感觉实在是不错，不过游玩的过程中总是会听到有人吐槽我在凑近看其他同事的大腿，实在是感觉自己有点傻（笑）。

★最近还算空闲，总算能静下心来好好看书了。差不多半年前买的《家用游戏机简史》只看了一半，任天堂依靠创意和制度在业界击倒不少对手的历史真是令人佩服。

昴星团



英剧《黑镜》

推荐人群：喜欢科幻、推理悬疑剧的群众

《黑镜》（Black Mirror）是一个英剧系列，由英国制片人查理·布鲁克制作，每一集都是一个独立的剧情，相互之间并没有联系，可以当成1小时左右的电影观看。目前该系列共出了三季，第一、二季分别以三集构成，第二季还有圣诞特别篇，第三季则有十二集，近日已公布了六集。



▲有部分故事要看到后面才能明白整个世界观，比如第三季的第四集。

虽然所有独立剧情之间毫无联系，但它们都有一个共同点——科技。《黑镜》的故事都剧如其名，借着科技和假想的事件来反映人性。每个故事的幕后黑手往往都不是那些发达的科技，而是人心的黑暗和丑恶，值得让人深思。顺带一提，该系列的剧集会有一些比较重口和血腥的镜头，有兴趣的读者请做好一定的心理准备再来观看，实在无法接受的话也可以直接跳到下一集，因为都是各自独立的故事，所以不会影响观感。



▲故事中的演员基本不会重复使用，使得每一集都新鲜感满满。

PC游戏《侠客风云传 前传》

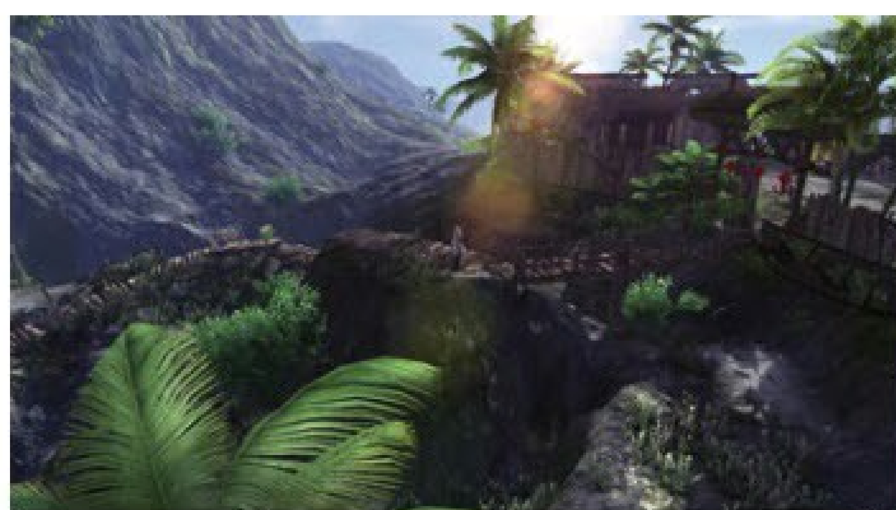
推荐人群：喜欢国产武侠游戏、河洛武侠系列游戏的玩家

在去年河洛工作室的《侠客风云传》大获成功后，该工作室今年又推出了《侠客风云传 前传》，本作的时间设定在正传的几年前，以逍遥谷大弟子古月轩、二弟子荆棘、卫家堡千金卫紫绫为主人公，讲述了一起发生在正传之前，一度震撼武林的传奇故事。



本作的游戏系统参照河洛工作室的成名作之一《金庸群侠传》，让主人公们以组队的方式在江湖上冒险，这和正传有很大区别。同行的伙伴非常重要，触发一些剧情时，如果队伍中没有特定角色的话就无法继续剧情对话，有时候某些角色还会在正常对话中插入有趣的吐槽，让气氛变得欢快。玩家可以自由培养队伍中的角色，把到手的武功秘籍、武器装备和成长道具用在他们身上，让其成为我方的一大战力。战斗系统基本从正传照搬，但由于角色可以培养，所以本作的战斗和正传相比又有所区别。

世界观依旧延续正传的设定，各种《金庸》武功、门派等等都会出现，在此之上还追加了许多新地图和角色，大部分正传出现的年轻辈武侠都换了新的立绘（毕竟年轻），每个战斗角色的配音依旧是多方言化（比如峨嵋派位于四川，里面的人就说的四川话），亲切感倍增。游戏的结局却不一定完全与正传衔接，以此把剧情延伸出更多的可能性。同时游戏秉承了正传的幽默风格，在对话中埋藏了许许多多的梗和彩蛋，让玩家玩得更加投入。（PS：Good End的彩蛋对于玩过《武林群侠传》的玩家来说简直是命中要害。）



◀ 场景、人物建模比起《侠客风云传》更为精细。



▶ 类似《金庸群侠传》的组队系统，战斗前可以让队伍中一定数量的角色出战。



马修

◆半年前重挖的《大战争DS2》的坑终于填上了，了却一桩心愿。继续填《塞尔达无双》的坑。

◆《塞尔达无双》从Wii U版发售开始玩，后来为了隐藏人物又买了3DS版——结果Wii U版进度过半不想坑掉，而3DS版又新意满满，索性两个都开玩。还好，无论哪个版本，都可以随时放下再随时捡起。当然这指的是填坑，有的游戏放下半年再想接上还是有困难的。同样方便填坑的还有《精灵宝可梦》。

◆玩了《精灵宝可梦 太阳·月亮》的试玩版，官方中文还是很赞的。依然是一个版本来一份，玩到新作出来为止。

买书随笔——《呼兰河传》

近日看一篇有关虚拟现实和增强现实的竞争与现状的文章，媒体的多任务处理部分有一句话印象非常深刻：现在的电视很多时候被作为“第二屏幕”。也就是说大多数时候人们开着电视时候是在做其他事情，而不是像20年前时坐在电视机前认认真真地看。想起自己从2006年搬出宿舍，客厅里就一直放着电视机，放电视节目、玩游戏和放电影的时间大概各占1/3，但是放电视节目时大多数在同时做其他事情，比如上网、打掌机游戏、吃饭……

大概半年前，在家打某个三消游戏时，照例打开电视当BGM，调台时被电影频道吸引了注意，因为第一眼看到了鲁迅，然后看到了许广平，再然后看到了汤唯——片子里演的是萧红，民国四大才女之一。片子是民国时代的文艺片，汤唯本身又很有女文青范儿，所以就把频道停在了这里，边打游戏边看也看了不少，整体上感觉略有些急，因为片子将时代浓缩得太厉害了，倒是影片的结尾，萧红故去时旁白的一段《呼兰河传》的句子引起了我的注意：前所未有的简约美中，充溢着对回不去家乡的眷恋。

平心而论，我对民国的美女才女是没多大兴趣的。不是性别歧视，而是微博关注的几个历史大V成天扒民国才女美女的婚恋史，还美其名曰还原历史真相，虽说以史为鉴容易被指借古讽今，但成天八卦民国女人感情史、把民国史研究得跟娱乐圈八卦小报似的，也够倒胃口的，所以厌屋及乌，对整个民国时代的才女在还没接触前就先心生抵触了。不过那段简短的旁白改变了我的看法。查阅一下萧红的资料：出生于东北，长大后流离了大半个中国，最后病殁于香港，去世前一年始终挂记着回不去的老家，便将思乡之情结合半生的孤独之感在笔端倾诉出来，遂成书《呼兰河传》。看了几段精彩句子，也被感染得不要不要的。反倒是萧红本人的照片与汤唯演的差距太大——电影里饰演萧红的汤唯是典型的秀美文艺风的江南妹子，真正的萧红则是五大三粗的东北大姐。



总之，记下了书名，然后打算忙完眼下的事就把这本书买来看。一转眼半年过去，在忙完了无数“眼下要务”之后，终于想起半年前还有本书没买。虽然冒出此念头时是晚上10点多，但因为对自己的拖延症有自知之明，所以赶紧下了订单把书买了下来。意外的是第二天早上10点就收到了书，不得不佩服这发货和物流配送的效率。

我自小喜欢看书，但是上一次认认真真地把书看完，已经是08年买全套《德川家康》的时候了，那之后的《阅微草堂笔记》断断续续看了好几年才看完；而此前有关日本帝国海军的《浩瀚大洋是赌场》，也是看得断断续续的，微博首页那些曾经把军舰每天挂在嘴边的舰娘党都完成了舰娘→守望→阴阳师的三级跳，我这一本记载日本帝国海军兴亡的书竟然还没看完。而已经看完的部分，还是有将近一半是之前看的盗版的电子版，应了一句话：书非借不能读。

义务教育的普及，让当代每个人都或多或少地读了书，而且有时会感谢被自己学生时代诟病到羊驼奔腾的背课文。诗歌也好，鲁迅的段子（错了，是段落）也罢，尽管背的时候厌屋及乌，但日后随着经历和阅历的积累，留在记忆中的只言片语就会浮现出来。背课文虽然枯燥，但能让人在尚未被俗事烦心时往心里记一些和自己无关的东西，如果真的等经历阅历积累得差不多的时候再想学，那就什么也来不及了，只能翻来覆去地用各种“草”、“我草”以及嗷嗷叫来表达激动。

背课文的意义如果说尚有争议，那么中心思想的过度解读就纯粹是一大坑，就像《荷塘月色》里表现出的忧伤一样，朱自清自己都说是家里闹别扭才心烦，而非忧国忧民。鲁迅也一样，如果在课余看过鲁迅全集，应该看得出鲁迅的确在忧，但并非旗手，更多时候是诊出病但开不出方子的无奈，彷徨的心情高于呐喊。

那个时代的文人继承了中华文人传统的“文死谏”的优良传统，或多或少都是些安邦治国的情怀，并体现在自己的小说、散文和诗歌中，与当代小说网站上满屏的霸道总裁穿越宫斗之类的完全不同。所以就算开不出方子，也把诊断结果写下来，留着后人来开方子，反正病情不是临时的，明朝成书的《西游记》第一回中的“争名夺利几时休？早起迟眠不自由。骑着驴骡思骏马，官居宰相望王侯……”的那首诗，便足以让很多现代人照镜子般地照到自己。

萧红也是那个时代的文人，更拜访过鲁迅，所以文中也有不少对于国民人性的描写，不过更多的时候是以一种旁观者的姿态去描写，不夹杂任何感情，但简短的文字又营造出一种完全不同的其他感觉：他们被父母生下来，没有什么希望，只希望吃饱了，穿暖了。但也吃不饱，也穿不暖。逆来的，顺受了。顺来的事情，却一辈子也没有。

大概是这类语言太难概括中心思想，没被收录进语文课本，知道的也不多，但人经历来经历去终归会总结出类似的无奈，于是网络时代诞生了放羊娶媳妇生娃、娃长大了继续放羊娶媳妇养娃的鸡汤寓言。其实事情并非一成不变，世代种地赶上拆迁补偿一下就成了千万富翁也比比皆是，当然也有很多谈不拢的……但世代放羊似乎赶不上拆迁补偿这样的好事。

其实在买这本《呼兰河传》时，发现这本书有学校推荐课外读物的标签，不过就我个人读了一半的感觉来说，给学生做课外读物并不大合适，这本书的主题是精神返乡，而精神返乡、思乡，前提都要离乡离父母，而上中学的学生还都在父母身边呢，想理解很难。不过日后辞别父母、背井离乡在外打拼，想家或看到无奈的事情时，也不至于总用各式各样的“草”和嗷嗷叫来表达思乡之情。



●《亚人》动画第二季终于推出了，这也是本辑“编看编享”我想重点推荐的优秀作品。最近的漫画连载刚结束了一个高潮，剧情发展看得我非常难过。作品中的每一个人，恐怕都要迎来又一次关键的转折点，不知该何去何从。这部作品离传统意义的HE真是越来越远了（泣）。

●《精灵宝可梦 太阳·月亮》的体验版真的非常可爱，虽然内容不多，但看得出来还藏了不少东西供后续去发掘，让人越来越期待游戏本体的内容了。而且骷髅队自带的BGM真的好棒啊哈哈哈哈。另外老任新公布的NS，比起据置机我觉得还是更像新时代的掌机，各路概念P图也非常精彩。无论如何，该买还是得买，跪求首发护航有我大林克……

●年底的电影排期简直让人想要放声尖叫，11月4日是卷福的《奇异博士》，《神奇动物在哪里》在11月25日，《佩小姐的奇幻城堡》则在12月2日。看来又是一波二刷三刷刷不停的节奏啦。

★用讲故事来决胜负——《亚人》

推荐人群：异色作品爱好者、内涵向漫画读者



一直以来，“异常人类”或“非人类”都是日本漫画中较为常见的故事主题，比如说这几年大热的《东京食尸鬼》、又或是岩明均老师在多年前连载的神作《寄生兽》。这类作品通常以非人类的视角去描述世界的现实与矛盾、甚至在抗争中升华为对人性的考验，诱发深思，让人动容。残忍、血腥、痛苦与矛盾几乎成为这类漫画的标签，相比灾难题材的暗黑向作品，可能更无情也更残酷，不但是故事中的角色，甚至连读者都无法想象其未来。

大体上看，樱井画门老师自2012年5月起连载于月刊《good!Afternoon》的青年向漫画《亚人》也属于这一趋向的作品。简单地说，亚人是一种会在死后重组复活的人类，但已经被人类贴上了非人的标签，倘若被国家以所谓的保护为借口抓住，就会在水面下成为可悲的实验品，期间所承受的痛苦绝非常人所能想象。相比需要进食人类的食尸鬼或寄生兽，生活习性与人类无异的亚人的生存空间显然更大，而漫画中也确实体现出这一点——恐怕世上有无数的亚人隐瞒了自己的身分，以正常人类的形象继续平静的生活。

在故事的开始，以医生为人生目标的优等生永井圭因车祸不幸身亡，在众目睽睽之下重生的他备受瞩目，引来多方势力，受尽折磨，并最终陷入无可逃避的抉择之中……咋看之下，这样的故事似乎也算不上特别，然而《亚人》却以极具特色的主角与反派让整个故事变得引人入胜。男主角永井圭应该是那种极易引起读者共鸣的类型，尽管无数人同时认为这个角色冷血无情，但不可否认的是——绝大多数人都拥有与之类似的心态。

在漫画的早期，我一度认为永井圭是高智商的人格障碍，他无法正常地接收并释放感情，也无法理解他人的情绪。大BOSS帽子男之所以会从他身上察觉到不对，正是因为他刻意做出来的行为与其感情无法配套，所以看起来就是个“怪人”。然而在后期经过仔细思考后，我感觉这也不过是“普通人”的思维方式，只是因为永井圭有非常高的智商，并且遵循绝对理性原则，所以把这一特点放大到了极致。

无论在什么种群，从众心理大抵都是存在的。独立的个人会受到外界人群的影响，将行动自主调整为与公众舆论相符的趋向。但由于永井圭过度理性，他的思维方式与从众行为区分开来，这造成他陷入绝境后，每当需要帮人或救人，都需要经历反复的思考去判断这“善良行为”的价值。更难能可贵的是，尽管他十分理性，却又有其热血的一面，偶尔会抛开绝对的价值观进而冒险，这不免让人感触颇深——毕竟还是个有血有肉的人。而故事的另一大看点，大BOSS帽子男似乎是个不折不扣的高智商反社会人格。至今仍不知道这个角色究竟还有没有属于“普通人”的一面，而他与永井圭的斗智斗勇也在最新的连载才正式掀开了序幕。每一个主要角色都在面临关键的转折，此后将何去何从，确实让人无比揪心。

一部可以靠血腥与暴力来当噱头的作品，却尽可能地摒弃了这些画面，以出色的分镜与剧情来抓住读者的心。恐怕这也是《亚人》这部作品能够保持其人气与满意度的最大缘由。

最后再来说说本作的动画化，由老牌动画公司Polygon Pictures操刀，采用了全程3DCG动画的方式来制作。这家公司在《希德尼娅的骑士》已经使用过这种完成度较高的2D渲染技术，但由于其局限性，人物表情与动作显得生硬，部分需要以动作变形来表现张力的镜头也难以呈现，于是制作方从一开始就以“故事80%、画面10%、声音10%”的感觉来进行制作。诚然，相比传统2D动画，本作的综合表现不算出色，却在讲故事方面下了很大的心思，新增的一些细节与桥段也补完了漫画的一些空白，值得推荐。



▲大BOSS帽子男以亚人的特性来进行战斗的动作画面十分震撼。



▲在连载中蛰伏许久的好友海斗不知何时才能脱身呢……





◎10月再度陷入了“自虐树迷宫”的泥淖，每次写这个系列的攻略总会累得半死不活，而且利用Excel画地图又加大了工作量。完工后自己总撂下狠话：“以后再也不写这个系列的攻略了”，但新作一出还是不得不披挂上阵。结果被鲁叔吐槽道：“你们这些臭男人说的话没一句靠得住（原话）。”

◎本该在10月底发售的《最后的守护者》小幅跳票，只能再耐心等上一个月，毕竟这么多年都熬过来了。作为一款“商品”，本作收回开发成本的可能性微乎其微，只希望上田文人能保持以往的水准，为广大玩家再度奉上一款值得被载入游戏史册的“艺术品”吧。

◎9月借着直播的机会，把《生化4》又通了4、5遍，“奶粉钱”也交得差不多了，只等明年1月的《生化7》。不过应该不会用VR尝试，事实上PS VR到达编辑部这么久我一次都没碰。

经费不足的冒险活剧第三季——《勇者义彦与被引导的七人》

推荐人群：“《DQ》系列”粉丝、恶搞风格日剧爱好者

日剧“《勇者义彦》系列”在国内又被译作《勇士闯魔城》，对于广大玩家尤其是“《勇者斗恶龙》系列”的粉丝而言是不可错过的恶搞剧。虽然由于经费不足（这句话甚至被官方堂而皇之地放在了



OP中），片中的角色造型、怪物装扮、招式特效都极其廉价，但大量充斥着的《DQ》游戏哏总能让人忍俊不禁，再加上主演山田孝之本身就是一个游戏迷，很能引起玩家们的共鸣。“勇者喜欢巨乳有什么错！”“我这把刀可是涂满了毒药的毒刃啊！”“这是短刀！”等经典台词都广为流传。如今第三季终于在10月7日开播，又会有怎样的冒险和欢乐在等待着观众呢?

第三季的故事发生在第二季《勇者义彦与恶灵之钥》的数百年后，天空魔王再度让世界陷入了黑暗，义彦一行四人被佛祖复活（等级也被顺手重置），又一次踏上讨伐魔王的征程。由于必须同时攻击魔王的7个弱点才能击倒他，义彦必须先找到持有宝玉的7名战士，新的冒险也就此展开……熟悉本剧的观众想必都知道，主线剧情根本不重要，各种稀奇古怪的笑点和游戏哏才是最大看点，还有一些几乎每集都有的“例菜”，比如主角的单纯和直言不讳、魔法师美列布的诡异咒文、佛祖的单口相声、习性各异的盗贼等等。第三季特效酷炫的开场配合JAM Project演唱的主题歌显得燃点十足，也让观众们感慨“经费都烧光啦”。ED则是另一种小清新的风格，都非常好听。

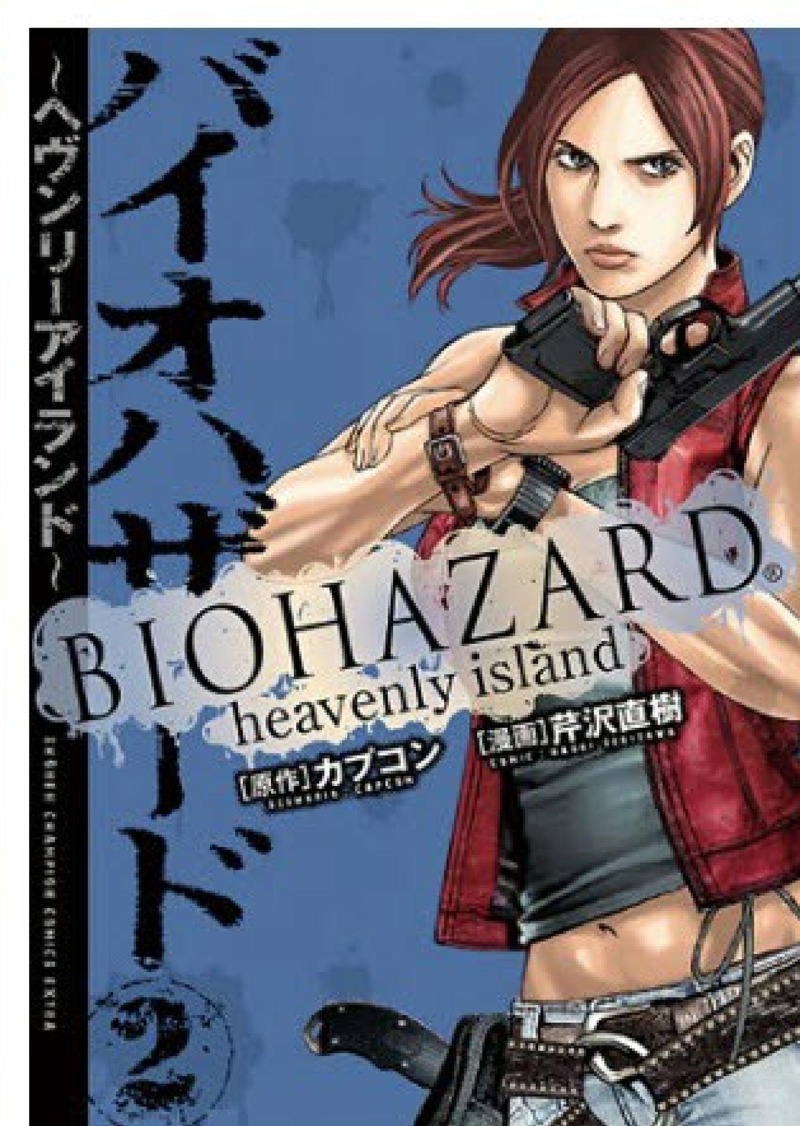
在目前播出的前三集中，游戏、动漫方面的Neta非常密集。比如OP中主角一行四人的大招特效基本都是取材自《勇者斗恶龙 英雄集结》里的必杀技；7颗宝玉对应魔王的7处弱点这一设定，与《DQⅦ》的最终BOSS战类似；第1集开场的BOSS巴尔萨斯与《DQⅥ》的姆多如出一辙，仅仅是换了个皮肤颜色；第2集则恶搞了《寄生兽》、《千与千寻》等知名动漫，甚至还有美剧《行尸走肉》的哏；刚刚播出的第3集一口气搬出了《最终幻想》、《怪物猎人》以及没获得授权不得不打马赛克的《马里奥》……绝对能让身为玩家的观众开怀大笑。更多内容就不剧透了，留给各位自行体验吧！



▲第3集中主角一行人乱入《最终幻想》的世界，战斗系统的不同也带来了各种吐槽。

正统世界线的延展——《生化危机 天堂岛》

推荐人群：“《生化危机》系列”粉丝



在《生化危机6》发售前，Capcom官方曾与漫画家芹沢直树共同推出了《马尔哈维的欲望》，该漫画的剧情发生在6代之前，与《生化》的游戏世界紧密相关，因此颇受好评。在2015年《生化危机 启示录2》发售之际，Capcom和芹沢直树再度携手，为广大玩家奉上了第二部官方漫画《天堂岛》。该作的剧情发生在6代之后，连载至今已推出4卷单行本，故事也接近尾声。

《天堂岛》的故事从一个名为“偶像生存”的人气电视节目展开，为了拍摄节目，摄制组工作人员和大量美女模特来到了位于加勒比海上的“索内多德·托图加岛”。阳光、沙滩、比基尼、美女……原本这应该是一场活色生香的养眼真人秀，却因为岛上的神秘怪人以及突然出现的丧尸变成了一片血肉横飞的恐怖光景。另一方面，TerraSave组织的克莱尔·雷德菲尔德受到委托，也来到了这座岛上调查，克里斯更是派出了BSAA的老将——帕克·卢西亚尼率领部队支援。几路人聚集在一起，在岛上废弃的研究设施中渐渐了解到了事件背后的真相，病毒的由来以及黑幕的设定都出人意料。与此同时，一支受雇于“神亚制药”的特殊部队的到来，更是将剧情推向了高潮——他们装备着出自《安布雷拉军团》中的“丧尸干扰器”和“丧尸镐”，这一“扶正外传”的态势让众多玩家大吃一惊。

从克莱尔找到火箭发射器的那一刻起，漫画的结局就已不难猜到，不过真正让人在意的是本作埋下的伏笔和全新的设定会对未来的游戏作品有何影响。因为在《生化7》发售之前，这就是系列故事线最新的内容了。《天堂岛》与明年的CG电影《复仇》以及7代有多少关联目前尚不得而知，相信时间很快就会给我们答案。

◆PS VR的体验远超本人想象！此前看过某张Gif图，一名男子在商场试玩VR时被吓到瘫坐在地上，起初我还觉得太假，没想到等自己也玩到时，才发现毫不夸张，由于本人最早玩的是恐怖游戏，过山车以及各种鬼怪袭来的场景都做得非常真实，着实被狠狠吓了一把。

◆任天堂新主机Nintendo Switch的公布对本人而言并没有太大惊喜，早在此前就从各方小道新闻看过这种分拆手柄以及掌机家用机合二为一的设计，比起硬件我还是更加关心有什么游戏……从GB时代一直玩过来，老任每一代掌机都没有让我失望过，我相信这台机器也会大获成功，作为玩家，只需要管好自己的钱包就可以啦。

三味线



《放浪息子》

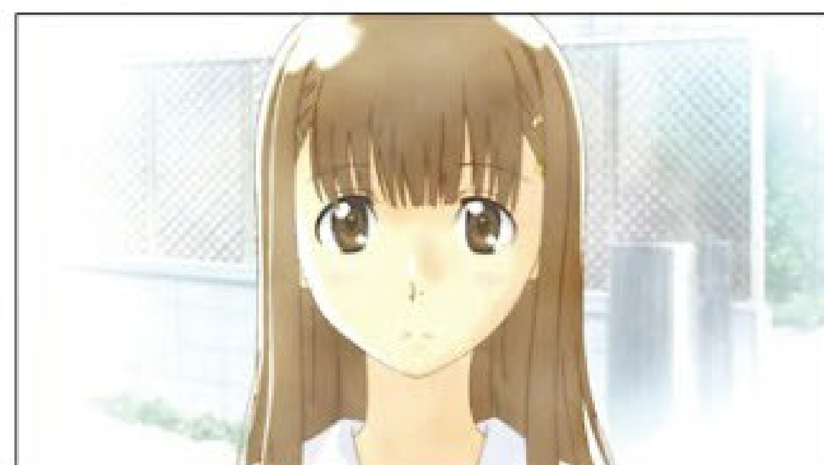
推荐人群：喜欢青春烦恼题材作品、对伪娘心理感兴趣的观众



在二次元世界里，伪娘角色其实并不罕见，他们生为男儿身，却有着貌美如花的外表、软萌的性格，女子力甚至让许多女性都只能望其项背，并因此受到大量观众的追捧，比如《笨蛋测试召唤兽》中的木下秀吉、前不久刚完结的大热作品《Re：从零开始的异世界生活》中的菲利克斯等角色，要说这是作者画女硬说男，倒也没有什么不自然。只不过与这些故意塑造并以此为噱头来吸引男性观众的伪娘角色不一样，在《放浪息子》中，主人公二鸟修一是一位真正想要成为女孩的男生，而片子中的社会也没有那么温柔，“变态”、“奇怪”可以说是贴在男性女装行为上的牢实标签。在这样的环境里，修一面对着来自同学、亲人等世人的目光，到底是选择自由还是服从，正是本片留给观众的思考，也是该作品最大的看点。

放浪，在日语中有放纵、无拘无束的意思，而息子则是指男孩，放浪息子，顾名思义就是追求自由的男孩。这部作品刻画的“牢笼”，就是映射着这个难以接受越轨行为的社会，而除了二鸟修一，片子还有着很多特殊角色，比如有男装癖好的女孩高槻佳乃、同样喜欢女装但外貌条件不够出众的有贺诚、性格自我中心而被周围孤立的千叶纱织等，这群正处于青春期的独特少男少女象征着现实生活中的大多数年轻人——谁的心底都有一两个难以启齿、不愿他人知晓的一角，然而为了融入社会，大家不得不接受枷锁，压抑自己隐藏或放弃那特殊的一面，即使那对任何人无害。

《放浪息子》的升华场景是男主角在学园祭上表演性别反串话剧的时候，他已经意识到自己正随着年龄开始变声，再也难以完美扮演一名女性，但他仍然做出了抉择，在迈向舞台的那一瞬间，他在精神上得到了自由，完美契合了这部作品的主题——坚守自我追求自由。其中非常有意思的一段剧情就是他的女友安娜因为觉得他像个妹妹一样所以提出分手，但在最后一集男主鼓起勇气去表演的时候，安娜却觉得他前所未有地像一名男子汉，或许这种强烈的反差萌也属于男主角的魅力（笑）？



▲足以将人掰弯的可♂爱男主角。

说点题外话，笔者近年是越发的感受到“伪娘”这股神秘力量在侵蚀整片神州大地，就近来说，本人在国庆一口气逛了两个漫展，就触发过不少如上前请求妹子合照时对方用男声答应、上厕所碰见“萌妹”等特别事件。有人说，你喜欢那么多二次元妹子，是因为她外貌性格可爱还是因为她是个女的？肯定是因为前者嘛，那么他是不是妹子又有什么关系呢？仔细想想，好像也对……等等，老夫才不会上当！



■淡雅唯美的画面让人看上去十分舒服。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

栏目主持 白菜

任天堂的NS公布，紧接着《怪物猎人××》也将发售日定在3月，背后怕是有不可告人的……开玩笑的，大家都猜得到啦。估计到时候就有保驾护航的新作出现了。《怪物猎人××》本身自然也值得期待，编辑部内的猎人们各种蠢蠢欲动。PSV游戏方面白菜个人倒是对《富豪街 勇者斗恶龙 & 最终幻想 30周年纪念版》有着相当浓厚的兴趣，想当年PS2版接分插器，一群人玩得不亦乐乎。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■蓝色字体为中文版游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以台币标价的为中文版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。台币与人民币的兑换价格约为5 ： 1。


RPG制造 祭典


数码宝贝宇宙 应用怪兽


噗哟噗哟编年史

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2016年11月					
10日	齐木楠雄的灾难 史上最大的灾难	齐木楠雄のΨ难 史上Ψ大のΨ难!?	BNE	ACT	6156日元
10日	战斗陀螺Burst	ベイブレードバースト	Furyu	A・AVG	6242日元
10日	美妙旋律 苏醒 女神的礼服设计	プリパラ めざめよ！ 女神のドレスデザイン	T-ARTS	MUG	5832日元
18日	精灵宝可梦 太阳・月亮	ポケットモンスター サン・ムーン	Nintendo	RPG	5378日元
22日	乐高忍者 机械忍者	LEGO ニンジャゴー ニンドロイド	Warner Bros.Games	ACT	5076日元
24日	偶像活动全明星 我的特别自我展示	アイカツスターズ！ Myスペシャルアピール	BNE	MUG	5626日元
24日	RPG制造 祭典	RPGツクール フェス	角川Games	ETC	6264日元
2016年12月					
1日	数码宝贝宇宙 应用怪兽	デジモンユニバース アプリモンスターズ	BNE	RPG	6156日元
1日	全假面骑士 骑士革命	オール仮面ライダー ライダーレボリューション	BNE	ACT	6156日元
1日	A列车行进3D NEO	A列车で行こう3D NEO	Artdink	SLG	4860日元
1日	超级马里奥制造	スーパーマリオメーカー for ニンテンドー3DS	Nintendo	ACT	5076日元
8日	噗哟噗哟编年史	ぷよぷよクロニクル	SEGA Games	PUZ	5929日元
8日	女神巡礼	めがみめぐり	Capcom	SLG	免费
8日	懒蛋蛋 再来点儿吧	ぐでたま おかわりいかがっすか-	Imagineer	ETC	5184日元
8日	热血大合集 FC篇	くにおくん热血コンプリート ファミコン编	Arc System Works	ETC	5184日元
15日	实况力量职业棒球英雄	实况パワフルプロ野球ヒーローズ	Konami	SPG	4860日元
15日	妖怪手表3 寿喜烧	妖怪ウォッチ3 スキヤキ	Level-5	RPG	5184日元
22日	桃太郎电铁2017 奋起日本	桃太郎电铁2017 たちあがれ日本!!	Nintendo	SLG	5378日元
22日	SEGA 3D复刻档案3 最终关卡	セガ3D复刻アーカイブス3 FINAL STAGE	SEGA Games	ETC	5389日元
22日	SEGA 3D复刻档案1・2・3 三重合集包	セガ3D复刻アーカイブス1・2・3 トリプルパック	SEGA Games	ETC	9709日元
22日	阿松 阿松祭典	おそ松さん 松まつり！	BNE	ETC	5184日元
2017年1月					
19日	波奇和耀西的毛线世界	ポチと！ ヨッシー ウールワールド	Nintendo	ACT	5076日元
2017年2月					
9日	勇者斗恶龙 怪兽统领者3 专家版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3 プロフェッショナル	Square Enix	RPG	5670日元
2017年3月					
18日	怪物猎人××	モンスターハンターダブルクロス	Capcom	ACT	6264日元
2017年7月					
未定	点心世界	スナックワールド	Level-5	RPG	售价未定
2016年冬					
未定	飞龙竞速	飞べ！ ドラゴン	Amzy	RAC	售价未定
2017年春					
未定	雷顿女士 富豪王阿里阿德涅的阴谋	レディレイトン 富豪王アリアドネの阴谋	Level-5	PUZ	售价未定
未定	生存同盟	アライアンス・アライブ	Furyu	RPG	6782日元
2017年内					
未定	永恒绿洲（暂名）	Ever Oasis（仮）	Grezzo	A・RPG	售价未定
未定	马里奥体育 超级明星	マリオスポーツ スーパースターズ	Nintendo	SPG	售价未定
未定	皮克敏（暂名）	ピクミン（仮）	Nintendo	ACT	售价未定
发售日未定					
未定	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	RPG	售价未定
未定	进击的巨人 死地逃脱	进击の巨人 死地からの脱出	Koei Tecmo Games	AVG	售价未定

编辑期待

3DS 12.1 超级马里奥制造

◆Nintendo ◆ACT ◆5076日元



游玩、创造、分享，“游戏3.0”概念的典范。当然也少不了相互陷害，让“毒图”来得更猛烈些吧！

3DS 12.15 妖怪手表3 寿喜烧

◆Level-5 ◆RPG ◆5184日元



虽说本篇才发售没多久，不过这次加强版追加了二代大受好评的破坏者系统，还有特有的剧场版联动剧情，阎魔大王和神妖怪的出现也是游戏的一大亮点。

PSV 11.22 SD高达G世代 创世

◆BNE ◆S・RPG ◆8208日元



系列经过多年后终于盼来的续作，这次还带中文版！亲手制造各种高达的成就感可真不是盖的。

收录了UC时代林林总总的作品，对于喜欢UC系列玩家来说真是头顶青天，还有当时一些没语音的作品在加入语音后也令人期待。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2016年11月			
10日	Fate/新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	ACT	7538日元
17日	Flowers秋篇	Flowers秋篇	Prototype	AVG	5184日元
22日	SD高达 G世代 创世	SDガンダム ジ-ジェネレ-ション ジェネシス	BNE	S・RPG	8208日元
22日	SD高达 G世代 创世（中文版）	SD 钢弹 G 世代 创世	BNE	S・RPG	1790台币
22日	乐高忍者 机械忍者	LEGO ニンジャゴ-ニンドロイド	Warner Bros.Games	ACT	5076日元
23日	战国无双 真田丸	战国无双 ～真田丸～	Koei Tecmo Games	ACT	8424日元
24日	少女理论及其周边 一路顺风	乙女理论とその周边 –Bon Voyage–	HuneX	AVG	7452日元
24日	公主是守财奴	プリンセスは金の亡者	日本一Software	A・RPG	6458日元
24日	旅行之星	トラベリングスターズ –Traveling Stars–	GN Software	AVG	7344日元
24日	id 重生会议	id［イド］– Rebirth Session –	Entergram	AVG	6458日元
		2016年12月			
8日	萌萌2次大战（略）3	萌え萌え2次大战（略）3	SystemSoft Alpha	SLG	7344日元
15日	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	RPG	7344日元
22日	遥远的时空中6 幻灯轮舞曲	遥かなる时空の中で6 幻灯ロンド	Koei Tecmo Games	AVG	7344日元
22日	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 ～新月の花嫁～	Koei Tecmo Games	RPG	6804日元
22日	不可思议的幻想乡 欲望之塔 再临	不思议の幻想乡TOD –RELOADED–	Mediascape	RPG	6264日元
22日	自无尽的未来	果つることなき未来ヨリ	Prototype	AVG	6912日元
		2017年1月			
12日	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	Newダンガンロンパ V3 みんなのコロシアイ新学期	Spike Chunsoft	AVG	6912日元
19日	苍蓝革命的女武神	苍き革命のヴァルキュリア	SEGA Games	RPG	7549日元
19日	苍蓝革命的女武神（中文版）	苍蓝革命之女武神	SEGA Games	RPG	1690台币
26日	NEW GAME 挑战关卡	NEW GAME！ –THE CHALLENGE STAGE！–	5pb.	AVG	7884日元
26日	双星之阴阳师	双星の阴阳师	BNE	AVG	6156日元
26日	新星选拔 驱动少女	新星拔擢 ドライブガ-ルズ	Bergsala Lightweight	ACT	7344日元
		2017年2月			
23日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～时をこえて～	角川Games	S・RPG	7344日元
23日	神明战争 跨越时空（中文版）	GOD WARS ～跨越时空～	角川Games	S・RPG	1850台币
23日	遥远的时空中3 终极版	遥かなる时空の中で3 Ultimate	Koei Tecmo Games	AVG	8424日元
		2017年3月			
16日	在世界尽头咏唱恋曲的少女 YU-NO	この世の果てで恋を呗う少女 YU-NO	5pb.	AVG	8424日元
23日	Re：从零开始的异世界生活 死与吻	Re：ゼロから始まる异世界生活 –DEATH OR KISS–	5pb.	AVG	8100日元
		2016年冬			
未定	匿名者代码	アノニマス・コ-ド	5pb.	AVG	8424日元
未定	东京迷城国度（中文版）	东京幻都	Falcom	A・RPG	1850台币
未定	Fate/新世界（中文版）	Fate/EXTELLA	Marvelous	ACT	1950台币
		2016年内			
未定	黄道十二宫 欧卡农冒险	Zodiac Orcanon Odyssey	Kobojo	RPG	售价未定
未定	英雄传说 空之轨迹SC 进化版（中文版）	英雄传说 空之轨迹 SC Evolution	角川Games	RPG	1880台币
		2017年春			
未定	迷宫旅人2-2 堕入黑暗的少女与初始之书	ダンジョントラベラ-ズ2-2 闇堕ちの乙女とはじまりの书	Aquaplus	RPG	6264日元
		2017年内			
未定	超级机器人大战V	ス-パ-ロボット大战V	BNE	S・RPG	售价未定
未定	富豪街 勇者斗恶龙&最终幻想 30周年纪念版	いただきストリ-ト ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジ- 30th ANNIVERSARY	Square Enix	TAB	售价未定
未定	加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	アクセル・ワ-ルド VS ソ-ドア-ト・オンライン 千年の黄昏	BNE	A・RPG	售价未定
		发售日未定			
未定	末世之蚀	ワ-ルド エンド エクリプス	SEGA Games	RPG	免费
未定	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	类型未定	售价未定
未定	巨影都市	巨影都市	BNE	A・AVG	售价未定
未定	三极姬 三国乱世 霸天之采配	三极姬 三国乱世 霸天の采配	SystemSoft Alpha	SLG	6264日元
未定	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剑	Koei Tecmo Games	RPG	售价未定
未定	秋叶原之击	AKIBA'S BEAT	Acquire	A・RPG	6696日元



公主是守财奴



无夜国度 2 新月的新娘

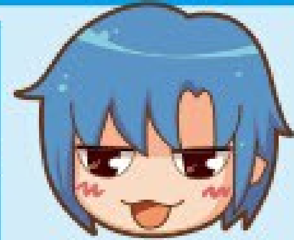


苍蓝革命的女武神

PSV 12.8 萌萌 2 次大战（略）3

◆ SystemSoft Alpha ◆ SLG ◆ 7344 日元

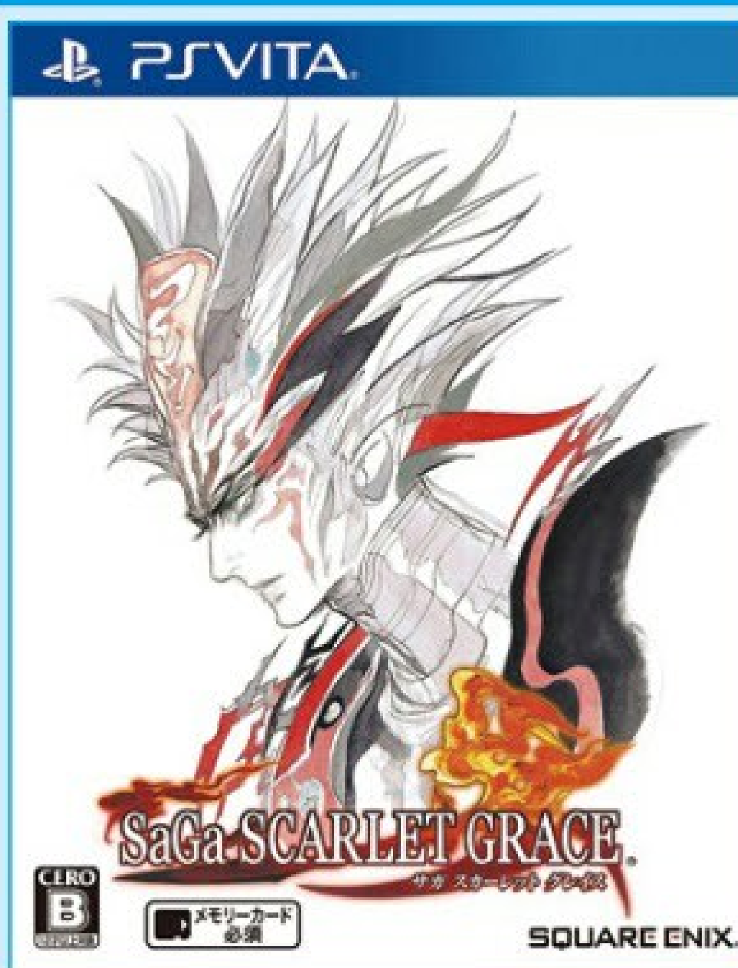




我是因为战略类游戏期待的，真的。

PSV 12.15 沙加 猩红恩典

◆ Square Enix ◆ RPG ◆ 7344 日元





老牌RPG系列再度回归，希望强强金三角组成的制作阵容能够打造出一个让人叹服的乱世。我好喜欢那个不走寻常路的行刑人啊……

PSV 1.12 新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期

◆ Spike Chunsoft ◆ AVG ◆ 6912 日元





《3》才刚播完动画，这部系列新作自然不会放过，希望素质依旧出众，满足我超高校级的期待吧。

新系列始动！能否再续前系列的辉煌？





口袋光环 精彩内容导视

电子版用户可以在 UCG 土豆官方播客观看本光盘的全部内容。播客地址 http://v.tudou.com/Gamehalo/

游戏展望台


SD高达 G世代 创世

蔚蓝倒影 幻舞少女之剑

无夜国度2 新月的新娘

新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期

数码宝贝宇宙 应用怪兽

战国无双 真田丸

热血大合集 FC篇

新作特搜队

精灵宝可梦 太阳・月亮 特别体验版

《怪物猎人 物语》绊技合集


传颂之物 两位白皇


怪物猎人 物语

影音鉴赏

恶魔之眼2

下天之华 梦之光


菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士


Fate/新世界

游戏索引

掌机王 PLUS

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.4

掌机王 PLUS 光盘定价：38 元